COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 6月号 No.097
平成20年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第9巻 第6号 通巻第97号

月刊 ARCADIA アルカディア

特別定価690yen

enterbrain



ビート・レイジング
ROOTS26
pop'n music 16 PARTY♪
beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
BEMANIトップランカー決定戦
2008 Archive

悠久の車輪〜Eternal Wheel〜
THE KING OF FIGHTERS '98
ULTIMATE MATCH
ウイニングイレブン
アーケードチャンピオンシップ 2008
HORSERIDERS
クイズマジックアカデミー5
アクション刑事(デカ)
SEGA-RaceTV
三国志大戦3
機動戦士ガンダム 0083
カードビルダー —両雄激突—

特報新作群
DERBY OWNERS CLUB 2008
feel the rush
Virtua Fighter5 R
STREET FIGHTER IV
Fate/unlimited codes

巻頭攻略特集
機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダム
アルカナハート 2
戦国BASARA® X

新馬作成にお役立ち!
全147頭の親馬データを
完全収録!!

特別付録
DERBY OWNERS CLUB 2008
feel the rush
親馬データファイル

SEGA®

私は、ペット感覚で。



ペット感覚で愛馬を育成して、こころ潤う毎日を。

エサをあげたり、コミュニケーションをとったり、愛馬の気持ちを理解しながら、上手に成長させましょう。コミュニケーションがうまくいくと、いろいろな感情をみせてくれます。さあ、愛馬との生活をゲームセンターで始めませんか?





DERBY OWNERS CLUB™
2008 feel the rush

http://doc.sega.jp/

愛馬とのしあわせ生活

僕は、オーナー気分で。



あなたが、憧れの競走馬オーナーに!

調教などのコミュニケーションを重ねて愛馬の能力を引き出し、重賞レースの制覇という栄光を目指そう! また、育てた愛馬を種牡馬にして、自分の血統馬をつくることも! さあ、夢のあるオーナー生活をあなたも始めてみませんか?





はゲームセンターから。




ブレードバトル、至高の境地へ。
侍魂閃
SAMURAI SPIRITS™
十五
SAMURAI SPIRITS
15th ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
サムライスピリッツ閃
好評稼働中
TAITO®
TAITO Type X²



TAITO
TAITO Type X
ドリームバトル、究極進化。
THE KING OF FIGHTERS '98
ULTIMATE MATCH
TM
全てが頂点を極めたKOF'98、
ついに登場!
好評稼働中
PlayStation 2
NEOGEO
オンラインコレクション
vol.10
待望のアルティメットマッチ、究極の
ボリュームで"PS2"に登場!
CERO B
6月26日(木)発売予定
希望小売価格5,040円(税込)



覇拳伝
HAKENDEN
—オンライン本格格闘ゲーム—
基本プレイ料金
ずっと0円!
ID登録
実施中
世界最強格闘決定戦
俺の前に跪け
ひざまず
パソコンオンラインゲーム初の
本格3D格闘ゲームが登場!!
豊富なトーナメント大会で
オンライン本格格闘ゲームのNo.1を決めろ!!
250種類を超える多彩なアバターアイテムで
キャラクターカスタマイズが広がる!
太極拳
八極拳
テコンドー
柔道
ムエタイ
今すぐ公式サイトへ!
http://www.hakenden.jp
覇拳伝
検索
©2008 VERTIGO GAMES, INC., ALL RIGHTS RESERVED.
©2008 GungHo Online Entertainment, Inc. All Right Reserved.
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
http://www.gungho.jp/
GungHo

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2008年6月号

No.97





今月の表紙

『悠久の車輪～Eternal Wheel～』
――不死教団ネクロポリス。冥府の神を崇める者たちが、世界の覇を狙っているこの国には、ヴァンパイアロードに仕える執事と、メイド長率いるメイド軍団、神祖に屠龍と個性的な面々が轡を並べる。このように個性的な6勢力がそろう本作。近所に入荷した際はプレイしてみよう!

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

Illustration by うたたねひろゆき／S.of.L／小林智美（50音順敬称略）

巻頭特集 P24～

人気沸騰!　世代を超えたクロスオーバー!!
キミはどのガンダム世代か!?

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

巻頭特集 P36～

やっぱり使用可能だった!
アンジェリア・アヴァロンと光のアルカナのコマンド掲載!!

アルカナハート 2



『アルカナハート2』
©EXAMU Inc.

注目 P120～

日本一のビートマニアたちが集結!
優勝者たちは何を想う!?

BEMANIトップランカー決定戦2008

注目 P162～

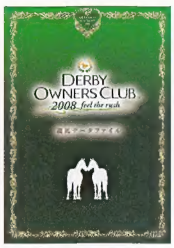
シューターたちのお祭りが開催されていたのを
キミは知っているか!?

わっしょい! リポート

付録

新馬作成にお役立ち!
全147頭の親馬データを完全収録!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush 親馬データファイル



掲載ゲーム（50音順）

読み物

広告

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush

そろそろ重賞獲れたかな? 小冊子の親馬データを役立ててね!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：2008年3月稼働（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH BLUE
公式ホームページ http://doc.sega.jp

Text：マンモス丸谷

アルカディアモバイルでもDOCをチェック!!

うま部
***** SINCE1999 *****

祝小冊子特別号

小冊子で32ページもある上、本誌でも2ページと絶好調の『DOC』。サラブレに強襲されたり、お返しにお宝フィギュアを奪ってきたり、そのフィギュアで遊んでみたり、奮戦記でマンモスがついにGI制覇したり、盛りだくさんでお送り致します。

小冊子活用のポイント

- ●全親馬データ（総数147頭）完全掲載
- ●各種お役立ちコラム
- ●特別情報公開
- ●遠征うま部



特別顧問 うまのすけ

2008.04.10 サラブレ強襲

和気あいあいといつもの部活にいそしんでいたわがうま部に、サラブレ編集部が突然乗り込んできた（サラブレを知らない人は下の欄外を見て）。一方的な宣戦布告に「まぁ、負ける事は無いでしょう」と、あっさり勝負を受けることに。

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
アルカディア VS サラブレ
馬券派もロマン派もゲーム派もお任せの競馬情報マガジン

3on3での勝負に決定　高松宮記念GI（中京・芝・1200）

出走馬チェック

- ⑥ エドッコフジタクン 30戦11勝 1人気（タッチ藤田オーナー/サラブレDOC部）
- ⑬ キリー 27戦10勝 5人気（がもうオーナー/アルカディアうま部）
- ⑮ アマミハル 23戦06勝 8人気（しもでんオーナー/アルカディアうま部）
- ⑯ キャットタワー 24戦13勝 2人気（棚田TARACOオーナー/サラブレDOC部）

あと2頭出走

襲撃シーン



襲撃シーン。ライター丸谷がサラブレにプレイを邪魔されるも、静観を決め込む編集部2名。だって自分のレースがかかってるんだもん。

前哨戦のフェブラリーSで勝利を収め、いざ本番の高松宮記念、距離1200のスピードレース。最終コーナー、しもでんオーナーのアマミハルが良い位置取りをするも、後方から怒とうの追い上げを見せるサラブレ藤田オーナーのエドッコフジタクンがそのまま差しきり優勝。



勝負が決した瞬間。アルカディアうま部一同、笑うしかありません。



勝利を鼓舞するサラブレ編集部・タッチ藤田さん。

アルカディア まさかの完敗!!

負けた腹いせにサラブレから何かを奪ってきた。

略奪風景





戦利品
だいたい身長30cmくらいで、右が岡部元騎手で左が南井元騎手

せっかくなので
岡部フィギュアで遊んでみた!!



そもそも岡部ってだれ？　という人に説明。幾多の記録を打ち立てた日本競馬史に残る名騎手、シンボリルドルフとのコンビでの7冠制覇はあまりにも有名。現在は騎手を引退し後進のために尽力している。そんなすごい人のフィギュアです。

募集
可動性抜群の岡部フィギュアで見てみたいポーズや構図を募集します。本誌ハガキ裏の自由欄や官製ハガキで応募ください。あて先は右下に。



「あいつら、他部署に花持たすって概念ないよね……」



DOCターミナル前で朝まで踊り明かす二人。



サラブレってこんな雑誌
だいたい毎月13日に発売

競馬誌売り上げNo.1を誇る雑誌。普通に競馬の雑誌です。最新号の5月号からリニューアル。この号の『DOC2008』のコーナーでアルカディア襲撃前夜の作戦会議が掲載されてます。なるほど、こんなことを……。

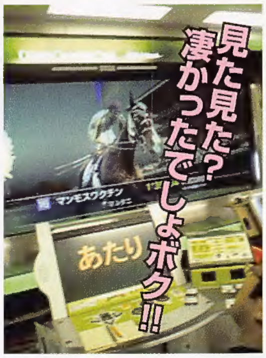
編集部よりお詫び　今月掲載予告をしておりました『丸谷罰ゲーム』ですが、誌面スペースの関係で来月まで延期させて頂きます。ご了承のほどお願い致します。テーマは「エサ」です。

ウマブログ

仔育て日記2008 第3回

あれ、何か違うゲームが混じってない？　編　　親:マンモス丸谷

2008/03/◎
オトナの階段上る



代を重ねた親馬どうしの仔馬だからなのか、いままでは考えられないようなペース(3～4試合に1勝)で勝ち星を重ねていくワクチン。エサの好き嫌いも少なく練習もサボらない。偏食の祖母、ツンデレの母の仔とは思えない優等生っぷり(反面教師にした？)。そしてパラメーターが仕上がってきた17戦目で

待望のＧⅠ制覇!!　(朝日杯ステークス)

まさに文字通り「わしが育てた」愛馬がやりおった。わしが育てた！　わしが(ry

2008/03/〇
泥馬場決戦兵器

ＧⅠ制覇後のオーナー錯乱のせいか、再びＧⅠを獲ることは叶わなかったワクチン。ＧⅠ馬なんだから◎のパラだらけの親馬になるぜヒヒッと思ってたら。親と同じ〇だらけのバランス形のパラメーターでぶちがっかり。気を取り直して4代目、マンモスアマゾン♂を誕生させる。期待とは裏腹に凡庸な着順を続けるアマゾンだったが、あるときダートで異様な追い上げをみせることを発見。ダートレースにしぼって出走させると連勝街道を爆進！　マンモス厩舎の時代がきた!?

2008/04/▲
プレミアム～♪



ダート重賞片っ端から獲ってやるぜ！　とイレコミ気味でゲーセンへ。ちょうどダートのＧⅠだラッキー☆とコインを投入したらデザートローズ(牝限)な罠……。その後はダートレースのサイクルが終わって人も増えてきたので『アンサー×アンサー』をプレイ。優勝するが競馬関連の問題を間違えるという失態。するとキャラが魔女っ娘に。その一部始終を編集がもうに観察される。

2008/04/△
eb杯？



サラブレ編集部と対決。手塩にかけたこの一頭たちがしのぎを削るレースと同様に熱かったのが出ムチ合戦。フライング気味にムチボタンを押してスタート失敗を誘うなんとも器の小さい作戦だが、意外にもサラブレチームには効果てきめん。うちのアマゾンも前哨戦で勝利！　しかし本番はエドッコフジタクンの「出ムチ失敗しても余裕で優勝でした」という結果に＼(^o^)／

今月の教訓？　は無し

おいしくいただいてきた岡部フィギュアは定価15K(基板ショップ的表現)だそうです。あの岡部フィギュアで何が買えたか、とついつい村上龍のように考えたくなる校了〇時間前。来月以降も岡部元騎手のフリーダムな活躍にご期待ください。

オーナー様のラウンジ
OWNER'S LOUNGE

[お相手]ある編集うま部員

ショウホクテイオー オーナー（神奈川県）
先月のアドバイスに従い、妻にこのゲームを勧めたら私よりはまってしまいました。
しかも時間とお金を持て余す主婦なので自分よりも強い馬を作っています。悔しいです。

部員 先月奥さんに締め出されたオーナー様ですね。面白さを共感できて何よりです。
次は、その奥さんの愛馬との掛け合わせであなた自身も強い仔を育ててください。

ニンジンスキー オーナー（青森県）
俺ハ、ニワトリガ最強ダト思ウヨ。

みひまるET オーナー（東京都）
シャムネコだって。

部員 ペットレースの事だと思われます。
前回の検証はあくまでも一検証だとの認識でお願い致します。
個人的な意見を言わせて頂ければ、実際の動物たちでは猫の移動速度が短距離では約50Km/hくらいらしいので、この中では最強かと思われます。

水墨金魚 オーナー（埼玉県）
イスが良くてよく眠れます。

部員 開発の星野ディレクターは喜ばれることと思いますが、
ほかにプレイしたいオーナー様が後ろからそっと伺っているかもしれません。
プレイ中で無ければ席以外で眠るようお願い致します。

ノノノキ オーナー（東京都）
新宿のゲーセンでDOCプレイ中に偶然、隣の席に8年ぶりの友人を発見。しかもお互い札幌出身。はじめは仲良く話してたけど、最後は前回と同じく勝負の事で喧嘩別れでした。

部員 ギスギスとプレイしてはいけませんって。でもまぁ、喧嘩するほど仲が良いとはよく言うこと。またの偶然の再開を願っております。

今月は文字ネタがたくさん送されてきました。新オーナー様続出で嬉しい悲鳴です。下は17歳、上は58歳とアルカディアイチ年齢層の振り幅の大きいこのオーナー様のコーナー、タイトルリニューアルで始めます。

面白いけど勝てない。

芭月涼命 オーナー（東京都）

今月の一言で、印象深いこの言葉をいただきました。
初期の皆さまの気持ちを一言で言い表したものではないでしょうか。
仲間を作り交換交配などで頑張って勝てる愛馬を育ててください。

小鐘丸 オーナー（埼玉県）



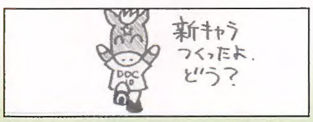
右腕を高らかに挙げての宣言、大変勇ましいです。そうですか、5代目ともなるとなかなかの走りっぷりを見せていることでしょう。強い馬は代重ねは必須ですしね。

せんぷうき オーナー（熊本県）



好き嫌いを知ることは仔育ての上で大事な事です。細かく刻んでハンバーグに混ぜるなど、お母さんの裏技は使えないので嫌いなエサはあきらめましょう。

nya! オーナー（北海道）



「どう?」って思いっきりターフィーくんじゃないですか!!　シャツは何気にDOCになってますが……。もうこのコーナー何でもありになってきましたね。

場外うま部
全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。あと、岡部フィギュアへのポーズ案なども募集します。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら→〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

新たな画面写真をとことん分析！

THE KING OF FIGHTERS XII



TM

その姿を少しずつ現し始めた、待望の『KOF』シリーズ最新作。今月は速報の第2弾として、新たに公開された画面写真を紹介&分析！　新システムなど、ゲームの根幹も見えてきた……!?

Text：カイゼルちくわ

THE KING OF FIGHTERS XII

■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	2008年予定
■使用基板	TAITO Type X2



アッシュの新モーション？

『MIA』で追加されたエスプワールに似ている、いかにも超必殺技らしいアッシュの新技。これもサン・キュロットの派生技なのだろうか？　炎に照らされたアッシュと物陰に居る京の、明暗の違いも印象的だ。



アテナの足元に注目！

ダッシュの終わり際らしきモーションのアテナ。足元に砂煙が出ているのが分かる。各キャラの技や行動のモーションのみならず、表情やヒットエフェクトなど、細かな演出が随所に描き込まれているようだ。



超必殺技が激突！

テリーのパワーゲイザーと京の大蛇薙が、真正面から激突!?　いずれも画面狭しとさく裂する技だけに、圧巻の光景だ。ほかのおなじみの必殺技も、新たなグラフィックで我々を驚かせてくれるに違いない！

これもまた新システムなのか!?

新たに入手した画面写真から、先月紹介した防御システムと同じく、『XII』の新システムらしきものが確認できた。予想では、両者の攻撃がぶつかった際に打ち消し合う、いわゆる「相殺」と呼ばれる現象のようだが、そうであれば『KOF』シリーズでは初登場のシステムとなるだろう。

昨今の2D格闘ゲームでは一般的となったシステムだが、スピーディーな展開が特徴的な『KOF』では、攻撃が打ち消し合うことで生まれる可能性はいかほどか、計り知れないものがある。これが本当に実装されるようなら、新たな駆け引きの要素として、対戦を彩ってくれそうだ！



地上技での発生





地上技同士での相殺(?)発生か？　この状況が起こる条件は不明だが、もし両方の攻撃同士がぶつからなくても一方的に発生を狙える技があれば、けん制の概念が大きく変わりそうだ。

対空技、空中技での発生



空中から降下する飛翔脚と、地上から放つライジングタックルでも確認。空中からの攻撃や対空技で発生するとなると、跳び込みや空対空の戦術も大きく幅が広がる!?

この後の展開はどうなる!?



テリーのパワーチャージらしき技で相殺(?)が発生したようだ。この場合、追加入力は可能なのだろうか？　また、多段技がぶつかった場合はどうかるのかも、非常に気になるところだ。

KOF PLAYER'S COLUMN for XII

新しい画面写真を元に、「KOF」っ子の極限堂とキャベツがさまざまな妄想を展開。期待に胸を膨らませる両者の間で、どんな会話が繰り広げられるのか？

極限堂　前号で画面写真が初公開されたときは、手打ちで作り上げられた2Dグラフィックの迫力に圧倒されたね。今回掲載されている画面写真も、かっこいいのが多いなぁ。

キャベツ　紅丸の雷光拳のような技や、アッシュの全身から炎が出てるエフェクトなども、すごくキレイだよ！

極限堂　アテナが地面を滑るようにして急ブレーキ（?）をしている写真があるけど、これは必殺技などによるものか、ゲームシステム的なものなのかも気になるところだなぁ。

キャベツ　今までにあったダッシュやフロントステップとは違って、高速移動系のシステムから急には止まれないとか？

極限堂　よく見ると、アテナが両手を肩の辺りで合わせて握ってるね！　素晴らしいモーションだ、かわいい!!（笑）

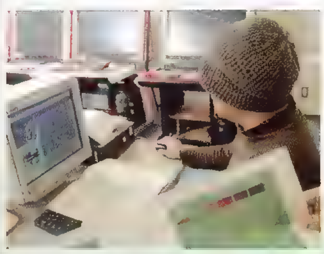
キャベツ　そういえば、何げに極限堂さんがお好みのセーラー服で闘ってるしな（笑）。だけどそれよりも、もっと注目しないといけない写真があるでしょ。相殺（?）が気になるよ。

極限堂　もちろんそれも気になってるよ。地上技同士だけでなく、空中技と地上技でも発生しているように見えるから、対戦の攻防に大きく絡んでくるかもしれないね。

キャベツ　過去の『KOF』シリーズには無い、新しい読み合いが生まれるのかな？　今後の新しい情報が待ち切れない！

闘劇魂vol.9にてグラフィックスの秘密が!?

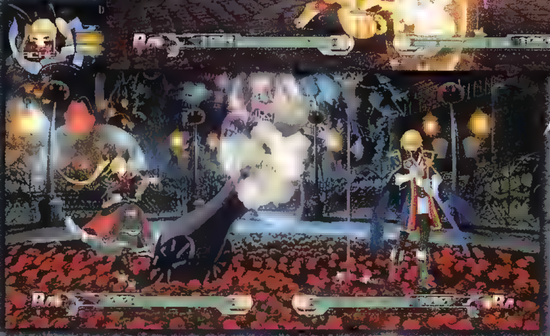
驚くべき進化を遂げた『XII』のグラフィックスだが、それらはシリーズの伝統、手描きのドット絵で作られているとか!?　その進化の秘密、ドット絵へのこだわりなど気になる点について、5月15日発売予定の「闘劇魂」最新号では、開発スタッフにインタビューを敢行するぞ！



『XII』のグラフィックスの秘密に肉薄！稼働への期待がさらに膨らむ、ファン必見の秘密が次々と明らかに!?







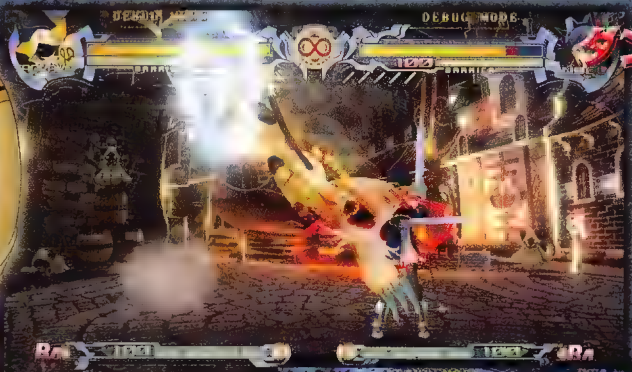
開発順調！ 新たに2キャラを公開!!

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

その美麗なグラフィックで次世代2D格闘ゲームとして注目を集める、「ブレイブルー」の続報が到着。今回は新たに判明した二人のキャラクターを紹介するぞ。

※掲載内容はすべて開発中のものです。[illegible]

ブレイブルー
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年今冬予定
■使用基板：TAITO Type X2





ダンシングエッジ

ドライブボタンによる特殊動作は、超高速で突進しながらの攻撃。レバーとの組み合わせによって、さまざまな軌道を描くようだ。画面中を縦横無尽に跳び回る姿が想像できる。



両手の巨大な爪を振りかざし、連続で引っかき攻撃を繰り出すディストーションドライブ（超必殺技）。エフェクトを見るに、すさまじいスピードで突っ込んでいくようだ。

天真らんまん猫娘

タオカカ
Taokaka

PROFILE

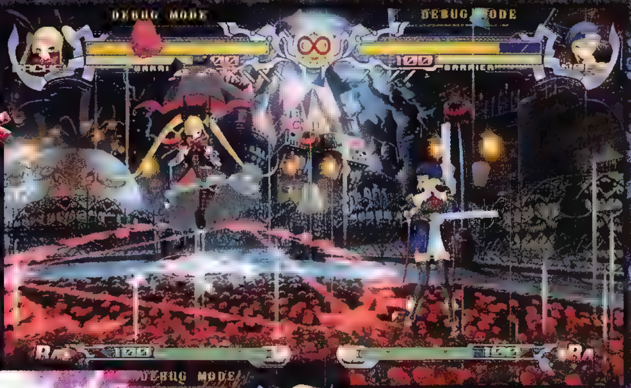
身長	165cm
体重	42kg
誕生日	2月22日
血液型	?
出身地	カカ族の村
趣味	お昼寝、ご飯（肉まんが大好き）
大切なもの	仲間
嫌いなもの	うねうね（？）
CV	斎藤 千和

カグツチ下層に住み着いているカカ族の一人[illegible]。天真らんまんで気分屋。純真無垢[illegible]なのか、人の話を全く聞かず何でも見た目で判断する。

人間たちの勝手な都市開発により巨大なプレートで覆われた村の空を取り戻すため、賞金首の「らぐにゃ」を探して村を旅立った。

stage
LOST TOWN





シルフィード

レイチェルのドライブ技「シルフィード」は、フィールド全体に任意の方向への風を起こす技。レバーとの組み合わせで風が吹く方向が変わり、その影響を受けて自身の行動がさまざまに変化するようだ。



巨大な稲妻を発生させるディストーションドライブ。画面中央に設置されたコウモリの飾りが付いた柱が避雷針の役割となり、そこに落雷が発生する仕組みだ。設置系の攻撃を得意とするキャラだと思われる。



気高きヴァンパイアの血族

レイチェル＝アルカード

Rachel=Alucard

stage Halloween



ヴァンパイア血族・アルカード家の現当主。とはいえ、受け継いだものは巨大な古城と一人の執事、そして黒猫のナゴと赤コウモリのギィのみ。

物静かで教養と知性に優れているが、高慢高飛車で自己中心的。自ら動くことはほぼ無く、ナゴとギィがお世話をしている。退屈が大嫌いな彼女は、楽しいことを探しに城を抜け出すことにする。

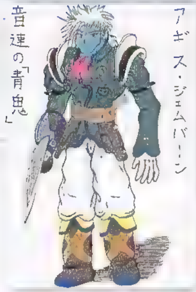
PROFILE

身長	145cm
体重	31kg
誕生日	10月31日
血液型	不明
出身地	トランシルヴァニア
趣味	お茶（好きなお菓子はミルクレープとティナン…）
大切なもの	時間、マイセンのティーカップ
嫌いなもの	退屈、ピーマン
CV	植田 佳奈

シルエットクイズ優秀作発表!!

4月号で募集した、シルエットを元に未公開のキャラクターを予想するシルエットクイズ。アークシステムワークス&アルカディアの審査員をうならせた力作の数々をここに発表！　ちなみに今回は意外にも（?）ネタに走らず真面目に考えてくれた投稿者が多かった。次回はネタ系の作品（笑）にも期待したい！





（愛知県 中野 彰太君）

遠くの者は耳で聞け、近くの者は目にも見よ! アギス・ジェムバーン!!　音速の「青鬼」!! ぜひ、次回作のラスボスで使いたいですな、うん。（声優グラフィッカー　井上 巧）



（長崎県 中村 登茂美さん）

いろんな意味でセクシー。モザイクがかかりそうな感じもしますが惚れました。10人（匹?）並べてボーリングの球でぶっ飛ばしたいですね。（雑用ディレクター　森 利道）

予想イラスト募集中!

引き続き上記のシルエットを元に、残る4キャラクターの予想イラストを送ってほしい。上手さや似ているかどうかはこの際関係無し（笑）。P149の住所かblazblue@arcadiamagazine.com「ブレイブルー予想イラスト係」までご応募を。次回締め切りは6月16日必着だ。



（東京都 大沼 由実さん）

ハガキ2枚にわたってシルエットを予想して下さった大作に、スタッフ一同で感激しました。各キャラの細部までしっかり描かれていて、こだわりが伝わってきます!（雑用見習グラフィッカー　梶 茜）

ロケテスト情報をキャッチ!!

東京、秋葉原のHeyにて、『ブレイブルー』のロケテストが実施されるとの情報が!!　日時は5月9日（金）～11日（日）の三日間。以前に紹介したラグナ、ジン、ノエル、テイガーに、今回紹介したタオカカ、レイチェルを加えた6キャラクターが使用できる予定なので、ぜひ足を運んで二人の動きをいち早くチェックしてみてほしい。

※開催日時は予告無く変更、延期される場合がありますのでご了承下さい。

新キャラ一人目は VF初の"空手家"だ!!

ロケテストで触った感じでは破壊力&重みのある打撃技が主力で、技モーションの格好よさが印象的。特に、新たなヒット効果を持つ⇨⇨Ⓟの中段突きはジャンを象徴する技といえるか。また、タメ使った新しい入力が取り入れられており、多彩な連係を構築できそうだ。

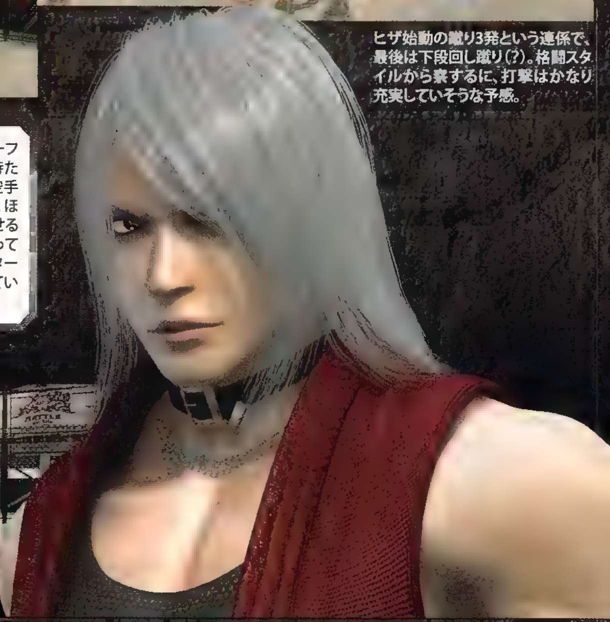
紅陽月牙蹴(⇦ⓀⓀⓀ)



ヒザ始動の蹴り3発という連係で、最後は下段回し蹴り(?)。格闘スタイルから察するに、打撃はかなり充実していそうな予感。

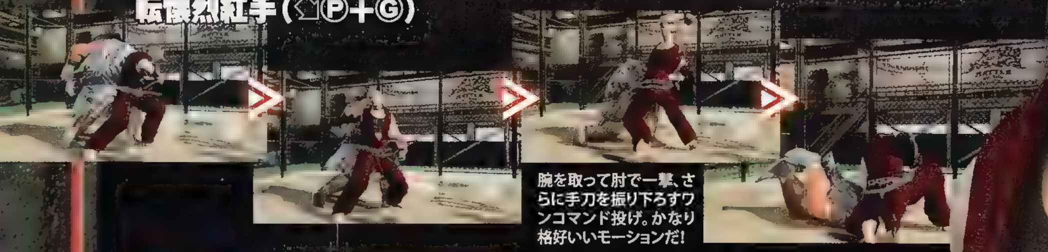
NEW CHARACTER

ジャン紅條 Jean Kujo



ゲームディレクター片桐氏コメント:空手をモチーフとしたキャラクターで、打撃にさまざまな特色を持たせています。簡単な連係で相手を揺さぶりつつ、空手らしい、重みのある一撃を決めることができます。ほかにも、特定の状態から見栄えのする乱撃が出せるなどで、そう快感を際立たせたキャラクターになっています。コマンドについては、これまでのキャラクターには無い、ちょっと変わった入力が取り入れられています。ぜひ体験してみてください。

転懐烈紅手(⇖Ⓟ+Ⓖ)



腕を取って肘で一撃、さらに手刀を振り下ろすワンコマンド投げ。かなり格好いいモーションだ!



ついに新キャラが明らかに!!

バーチャファイター5 R	
■メーカー	セガ
■ジャンル	3D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+3ボタン
■発売日	2008年予定
■使用基板	LINDBERGH

※記事中の写真および内容は開発中のものを使用しており変更される可能性があります

話題騒然の第一回ロケテストを経て、新キャラ2名がいよいよ公開! 今回は、それぞれの打撃・投げを一つずつ紹介しつつ、ゲームディレクター片桐氏のコメントを掲載。さらに既存キャラの新技も紹介していくぞ! この夏は「VF5R」で決まり!!

Text:半蔵門VF部

アキラ



掃肚(⇨Ⓟ+Ⓚ)

低い姿勢から繰り出す中段の両手攻撃!? ヒット効果次第では、さばき技対策に使っていけそうだ。

ジャッキー



スタンディングニーキックコンボ ハイギア(⇦ⓀⓀⓀⓀ)

従来の⇦ⓀⓀからカカト落とし→回し蹴りにつながる4段連係。3発目にはたたき付けの効果アリ。

サラ



ロングスナップサイドチョップ(⇙Ⓟ+Ⓚ)

屈み込んでから、跳ね上げるように繰り出すチョップ。出始めの姿勢にかわし性能が有りそう。

ラウ



[illegible](⇦Ⓚ)

低い位置への前蹴り。コンボ始動技ならば二択に厚みが増すほか、さばき技対策にもなるかも。

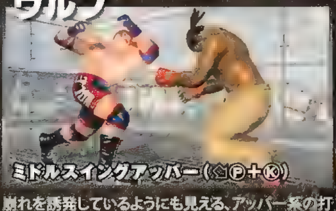
パイ



連環双花掌(⇖ⓀⓅⓅ)

既存技⇦ⓀⓅから双掌打への派生。崩れを誘発できるならかなり使える予感。

ウルフ



ミドルスイングアッパー(⇖Ⓟ+Ⓚ)

崩れを誘発しているようにも見える、アッパー系の打撃技。コマンド重複や出の早さが気になる。

ジェフリー



スクープキック(⇖Ⓚ+Ⓖ)

ジェフリーらしい豪快な蹴り技。カゲのくらいモーションから、さまざまな妄想をかき立てられる。

カゲ



[illegible](ⓀⓅⓀ)

上段蹴りからの3段連係。ノーマルヒットからつながりそうなので、大技への反撃に使っていけるだろう。



合掌捻り(⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)





鷹嵐の代名詞ともいえる投げ技で、相手の首をつかんで豪快に振り回し、投げ捨てる。今回も最大投げになりそう？

そして……伝説の“漢”がついに復活!!

ついに帰ってきた鷹嵐。既存の主力技を残しつつ、多数の新技と構えまでも搭載。もちろん打撃、投げともに豪快&破壊力抜群で、重いために空中コンボを決められにくい特性を持つ。受け身やOMなどの基本システムはあるので、新規のプレイヤーでも気軽に“入門”できそう!?

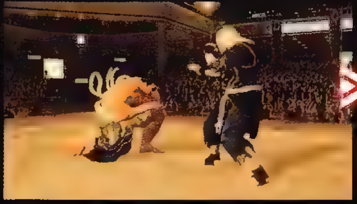
ゲームディレクター片桐氏コメント：ファンの皆様、大変お待たせいたしました。鷹嵐、堂々の復活です！　今回復活するに当たり、『VF3』からさらに進化しています。相撲らしく前へ前へ出てくる打撃はもちろん健在で、相手の技をくらっても出すことのできる豪快な打撃技などが使えるようになっています。全キャラクターの中で最も大きな体格なので、鷹嵐を相手にする場合は、従来の攻め方では攻略することが難しいです。専用の対応も求められることは多いですが、お互い新鮮な気持ちで闘うことができるキャラクターになっています。

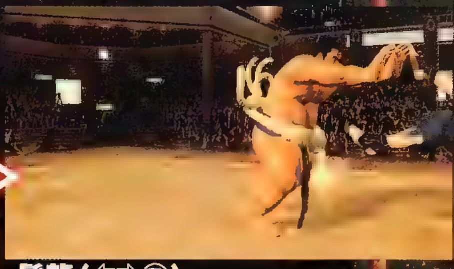


NEW CHARACTER

鷹嵐 Taka-Arashi

一度姿勢を低くして、強烈なブチかましを仕掛ける髷龍(まげりゅう)。こちらも豪快な鷹嵐を代表する打撃技だ。しゃがみから出せる熊爪は健在か!?





髷龍(⇦⇨Ⓟ)

既存のキャラクターも大幅パワーアップ!!

新キャラ2名に目がいきがちだが、既存キャラクターも忘れてはならない！　前号のインタビューにあった「リニューアル」はもちろん、新技が多数追加されている模様。今回は、アルカディアが入手した17キャラ分の新技スクリーンショットを大公開！　これらの技はロケテスト時にインスト技として追加されていたものだ。写真は残念ながらデフォルトコスチュームだが、アイテム関係がどう進化しているかもプレイヤーなら気になるところ。判明次第紹介していくので、今後の展開からは目が離せないぞ!!

ブレイズ



コンボトワイライトプランツ(ⓀⓀⓀ)

上→中→上の3段蹴り。初段の半回転が健在なら、避け対策として活躍しそうな予感!?

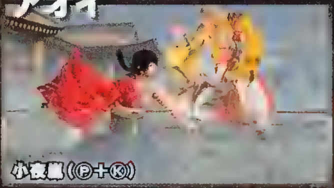
アイリーン



連環沖捶(⇩⇘⇦ⓅⓅⓅ)

腹部へのパンチ2発につながる手技の3段連係。姿勢の低いストレートがアイリーンらしい。

アオイ



小夜嵐(Ⓟ+Ⓚ)

両手を左右に広げながら振り下ろす打撃技。モーション的に、空中たたき付けなどの効果がありそう？

レイ・フェイ



獅星黏斗(⇧Ⓟ+Ⓚ)

上方へ手を上げる、一見両手攻撃にも見える打撃技。ワンコマンドなので使いやすそうだ。

シュン



何仙前掃拳(⇨ⓅⓅ)

⇨Ⓟから両手攻撃への連係。返し技として重宝した⇨ⓅⓅⓀにはつなぐことができるのか!?

リオン



閉門脚(⇨Ⓚ)

ワンコマンドで出せる前蹴り。崩れ誘発技なら使えそうだが、旧⇨Ⓚの行方が気になる!?

ベネッサ



コンボボディブローニー([O]ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)

ジャッキーのⓅⓅ⇨ⓅⓀ風な連係技。立ちⓅの打点が低くなったようなので、攻めの起点に使えるはず。

ゴウ



黒龍殺　弐～掴み(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓖ)

連係の途中からつかみに移行できる新しいタイプの連係技。出し切りとの単純二択に使えるか!?

ブラッド



ファーザーロー(⇗Ⓚ+Ⓖ)

相手の身体がのけぞるほどの強力なローキック。待望の下段技追加で打撃面はさらに充実か!?

新着記事やロケテストなどで、次第にその姿が見えてきた『VF5R』。新キャラや新ステージ、側面ガードといった新要素はもちろん、VF.NETやVF.TVなどの、まだ判明していない部分も期待大だ。アルカディア&闘劇魂では、今後も本作に注目していくぞ!!　プレイヤーのみんなも、新たな闘いに向けて今からモチベーションを高めておいてほしい！

やはり登場！　シャドルー“四天王”

STREET FIGHTER IV

『ストII』シリーズではボス的存在として君臨していたシャドルーの面々がついに参戦決定。圧倒的な存在感はそのままに、『ストIV』の世界に登場だ!!

STREET FIGHTER IV（ストリートファイターIV）
■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日　：2008年夏予定
■使用基板：――



再びプレイヤーの前に立ち塞がる巨悪！

M.BISON

マイク・バイソン

危険なファイトスタイルによってプロボクシング界を追放されたボクサー。
多額の報酬に応じて、ベガの側近となった。
シャドルーの崩壊とともに行方不明となっていたが……。







スピーディー&パワフルな突進技がウリのバイソン。対空系!? のパンチも習得したようで、横押しだけでなく、縦の動きにも対応可能に!?



豪腕唸る







鋭い爪から繰り出される突き技、スライディングなど躍動感溢れる足技、空中に舞い上がるフライングバルセロナと、バルログの華麗な技の数々は健在のようだ。



美こそ最上のものと信じるナルシスト。
己が美学のため、ベガに協力していた。恐るべきスピードで繰り出される華麗な技の数々は、見るものを魅了してやまない。
シャドルー崩壊時に行方をくらましていたが……。

血塗られた鉤爪

BALROG

バルログ



不撓の帝王

SAGAT

サガット



無敵の虎とも称えられたムエタイ界の帝王。
その蹴りに比肩する威力を持つ技は存在しないとまで言われた男。
かつてリュウに喫した一度の敗北を胸に刻み、新たな強さを得るべく修行を続ける。





天を貫くようなヒザ蹴りや、炎のエフェクトが付いたタイガーショットなど一撃必殺の技がそろうサガット。アッパーカットの切れ味も増しているようだ。





麻薬、人体実験、兵器取引など、あらゆる悪事に手を染めていた秘密結社シャドルーの総帥にして、魔人と恐れられるサイコパワーの使い手。崩壊するシャドルーと運命を共にしたと思われていたが、新たな身体を得て復活を果たし、不気味に暗躍を始める。



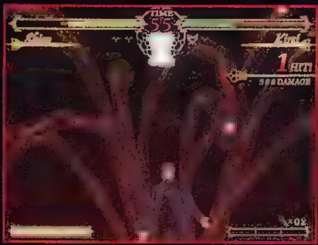


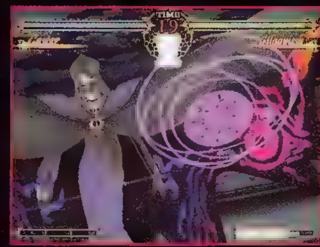
代名詞であるサイコクラッシャーや、テレポート技に加え、両足で踏み付ける技を習得したベガ。さらなる悪夢を見せてくれそうだ。

魔人、地獄より来る

VEGA ベガ

魔術師と英雄王降臨！





Fate／unlimited codes（フェイト／アンリミテッドコード）
■メーカー：原作・監修：TYPE-MOON／製作：カプコン
制作：キャビア／開発：エイティング
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：８方向レバー＋４ボタン
■発売日：2008年6月予定
■使用基板：SYSTEM246

今回は最後のサーヴァントであるキャスターとギルガメッシュを紹介!!　また、ボスとして待ち受ける2人の姿も見逃すな!!

Text:ハメコ。

神代の魔術師



キャスター　CASTER

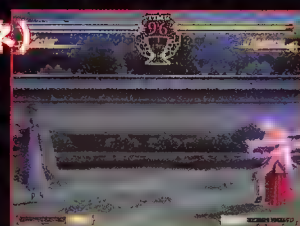
"魔術師（キャスター）"の英霊。
女性の英霊で、神代にしか存在しない高等な魔術を自在に操る。
扱う魔術は多種多様で、魔法の域に達するほどの圧倒的な威力を誇る。
大抵のサーヴァントは対魔力を備えているため、魔術が主な攻撃手段となるキャスターは不利な立場にあるが、様々な策略を巡らすことで、互角以上の戦いに持ち込むこともできる。

宝具：破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）



冥火（エトナ）

上空から巨大な火球を降らす飛び道具。火球が飛来するまでに時間がかかってしまうものの、火球が落下した際の爆発にも攻撃判定が発生する点が特徴。火球を回避されたとしても、続く爆風で相手の行動を抑制できそうだ。



怪鎖（アラクネ）

相手をサーチし、頭上に魔法陣を発生させる。魔法陣完成時に相手が立ち状態、もしくはジャンプ状態であれば魔法陣の力で一定時間その場に停止させる。しゃがみで回避されるが、その場合は跳び込みのチャンスになりそうだ。



破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）

目の前に設置した魔法陣に相手の攻撃が触れると発動する当て身系の超必殺技。ダメージこそあまり大きくはないが、キャスターの宝具であるルールブレイカーの効力で、相手の魔力をゼロにしてしまえるのが特徴である。

最古の英雄王



ギルガメッシュ GILGAMESH

本来存在するはずのない8人目のサーヴァント。
その正体は、世界の全てを有したと言われる人類最古の英雄王ギルガメッシュ。「王」を自称し、傲岸不遜で傍若無人。
あらゆる宝具の原典を所持し、それらを矢の様に撃ち出して敵を射抜く。
前回の聖杯戦争でアーチャーとして召喚され最終局面まで勝ち残り、聖杯を賭けてセイバーと戦ったという因縁がある。
いかなる手段によってか、聖杯戦争の終了後もそのまま現界し続けていた。

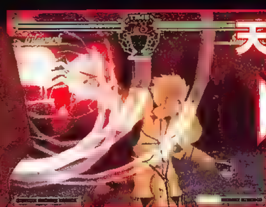
宝具	王の財宝（ゲートオブ・バビロン） 天の鎖（エルキドゥ）　乖離剣エア　その他多数





エアとバビロンを切り替え可能!!

乖離剣エアで闘う状態と、バビロンから様々な法具を取り出して闘う状態を切り替えられるのが面白い。前者は接近戦、後者は遠距離戦向きだ。





天地乖離す開闢の星（エヌマエリシュ）

擬似的に時空断層を生み出して攻撃する、乖離剣エア時のみ使用可能な超必殺技。抜群のリーチを誇る上、発生も早い便利な技となっているぞ。





王の財宝（ゲート・オブ・バビロン）

バビロン選択時にのみ使用できる超必殺技。数え切れないほどの宝具を一斉に撃ち出す飛び道具系の技。空中でも出せるのでけん制に便利そうだ。

続々! アーケード化記念コラム
――さあ、理想を抱いて溺死しよう

&う　アーケードでの聖杯戦争に参加するサーヴァントとマスターが全員発表されたわけだがどうかね。

ハメコ。　先輩!!　藤ねぇと弟子一号が居ないッス!!　俺悲しいッス!!

&う　……言峰と桜はどうやらボスキャラ扱いみたいだねぇ。

ハメコ。　俺の魂の叫びはスルーですかそうですか。ん～、激辛マーボー神父も真っ黒桜たんも動きを見る限りかなり作り込まれてるみたいだから、タイムリリースとかで使えちゃったりしたらうれしいなぁ。

&う　無い話ではないかもねぇ。んじゃ次は今月発表されたキャスターとギルガメッシュについてはどう？

ハメコ。　キャスターはもうわかりやすいくらいに飛び道具キャラやね。このゲームって結構展開早めだから、どんだけ相手を寄らせずに闘えるのか？　ってとこが気になりますな。んでも個人的にはこういう設置系のキャラ大好き。プレイヤーの狡猾さが浮き彫りになるからさ（笑）。

&う　ギルガメッシュは乖離剣とバビロンを切り替えて闘うみたいだね。

ハメコ。　近距離構えと遠距離構えの切り替えっつーと、某元を思い出しますな。テクニカル臭プンプンで素敵!!　使いこなすまでが大変そうだけど、そこはキャラ愛で!!

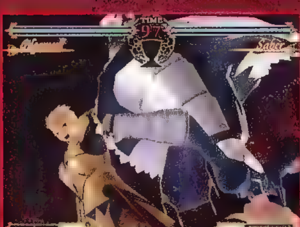
&う　改めて全キャラの特徴を見渡してみると、やっぱりキャラ立ちまくりだよね。全然被ってない。



ハメコ。　原作のキャラ設定の時点でどう考えても格ゲー向きだもん。それこそ今まで格ゲー化されてなかったのがおかしいくらい（笑）。

&う　原作者の奈須きのこ氏は闘劇会場に足を運ぶほど格ゲー好きだからね～。さて次からはついに攻略？

ハメコ。　Yes。全力で攻略予定です。マスターの皆さまはお待ちあれ!!



——プレイヤーを待ち受けるモノ



代行者 言峰 綺礼

KIREI KOTOMINE





今回の聖杯戦争の監督役を務める言峰教会の神父。教会の人間でありながら魔術師でもあり、遠坂凛の兄弟子。悪として生まれついた自身と"この世全ての悪(アンリマユ)"を重ね、その誕生を見届けんとしている。八極拳と聖堂教会での基本武装"黒鍵"、そしてアンリマユの力を使用して闘う。







士郎の一年後輩で、士郎にとっては妹のような存在。実は魔術師でライダーの正式なマスターであり、今回の聖杯戦争におけるもう1つの聖杯である。"この世全ての悪(アンリマユ)"との契約の影響で禍々しい姿となった。戦闘では黒い触手による攻撃など、アンリマユの力を存分に活用してくる。

SAKURA MATOU

マキリの杯 間桐 桜



悠久の車輪® Eternal Wheel

目覚めよ、車輪の子供たちよ!!

圧倒的なボリュームのシナリオモードとこれまでにない新鮮なプレイ感覚で人気沸騰中の悠久の車輪。今号ではまだ遊んでいない人も安心の簡単な遊び方、戦い方が分かる「はじめての車輪」に加えて、シナリオモードの進行ルートやシナリオ別のCOMデッキリスト、ワンポイント攻略メモなどのシナリオ攻略を掲載しているので、初心者にも経験者にもバッチリ役に立つぞ。

悠久の車輪〜Eternal Wheel〜
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼 動 日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

ビギナーズガイド 〜はじめての車輪〜

車輪ってなに？

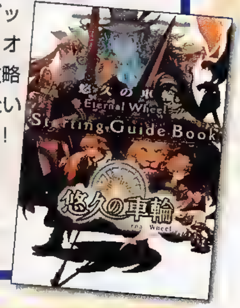
かつては神々が住む地だったツインガルド大陸に残された神々の宝具、それが車輪である。神々がこの世界から去ったのち、強大な力を持つ車輪をめぐり、残された人々は血で血を洗う争奪戦を繰り広げた。この「第一次車輪大戦」とそれに続く「大崩壊」によってツインガルド大陸は現在の形となる。それから300年が経った現在、四散した車輪は次々と発見され、それを操るホイールチルドレン（プレーヤー）たちも覚醒を始め、車輪をめぐる新たな戦いが始まろうとしている……。

召喚士って何をするの？

プレーヤーは、召喚獣を操ることから召喚士と呼ばれる特別なホイールチルドレンとなって、ツインガルド大陸の戦いに身を投じることになる。召喚士は戦闘になっても自身は移動、攻撃をせず、より強力な魔力を集めるために自らも魔法陣の一角となって召喚獣を呼び出す。呼び出せる召喚獣はNESYSカードを登録した時点ではラファエル一種類だけだが、シナリオモードを進めることによってパラメータや攻撃方法などの特性の異なる六種類の召喚獣を呼び出せるようになる。

攻略ムック発売中!!

『悠久の車輪』の全カードリストを収録したスターティングガイドブックが好評発売中。シナリオモードの初期ステージ攻略や戦術指南など、知りたい情報が凝縮された一冊だ！



悠久の車輪
〜Eternal Wheel〜
スターティングガイドブック
■好評発売中
■定価：1,000円（税込）

画面を見ながら遊び方を確認しよう

ここでは、プレイスクリーンの簡略図を見ながら、ゲームをプレイするときの注意点をおさらいしていこう。

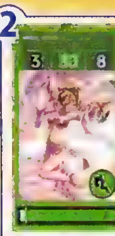
まず画面下を注目してほしい（図1）。左と右の両方に自軍のエレメンタルの数の表示、その間に召喚ゲージがあり、現在の魔法陣の状態を一目で確認できる。このゲージは召喚獣を呼び出している間は残り時間の表示に切り替わるので、自軍の召喚獣が消えるまでの目安にできるぞ。メインスクリーンの同じ位置にはより大きな表示が出ているので、見やすい方を見るといいだろう。

プレイスクリーン上には両軍のユニットも表示されているが、よく見ると実はかなり詳細なデータが表示されている（図2）。攻撃力や賢さなどは、そのとき発動しているアビリティやスキルによる補正が反映された数値が表示されているので、ユニットの実際の戦闘能力を把握しやすいぞ。

対戦でまず重要になるのはエレメンタルの生成だ（図3）。エレメンタルを生成して魔法陣を作りつつ、相手エレメンタルの破壊、味方エレメンタルを守っての相手ユニットとの戦闘などを行っていく。より多くのエレメンタルでより大きい魔法陣を作り、できるだけ早く、そして長く召喚獣を呼べるようにするのが基本だ。一度の召喚で敵召喚士を倒すのは困難なので、一度召喚獣を呼び出しても油断せず、何度も召喚して敵召喚士にとどめを刺そう。

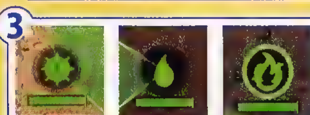


2



実際にプレイする時は、自軍のユニットはカードの下に隠れてしまうことも多いが、ユニットを動かす必要がない時はカードを盤面から取り除いて脇にどけておき、必要な時はまた置いて動かすようにするとユニットの状態も分かりやすいぞ。

3



魔法陣形成のために設置するエレメンタルは、どの勢力のユニットが生成したか分かるように勢力別のアイコンになっている。エンチャントアビリティでエレメンタルを強化すると画面の表示も変わるので、相手の魔法陣も注意して見てみよう。

1



エレメンタルが二個以上生成されると召喚士とエレメンタルを結ぶ多角形ができる。それが魔法陣で、魔法陣がある間、角の数に応じた速さで召喚ゲージが上昇していく。100%まで溜まったら召喚獣を呼び出せるが、召喚獣が一回の召喚で戦える時間は、召喚したときの魔法陣の広さに比例するので注意しよう。召喚後はゲージの左脇のエレメンタル数の表示の場所に、魔法陣の面積が表示されるぞ。



妄想の車輪 **ユニットの合体!?**：ユニットを同じ位置に移動させようとすると、プレイカードが重なってしまうため片方が認識されなくなってしまう。だが、実はプレイカードをプレイスクリーンから取り除くと、最後に置いた位置にあるとして処理されるのだ。これを利用すれば、同じ位置にユニットを重ねることで、まるで合体したかのような強力な部隊を作れるぞ。

シナリオモードデータ集 第1回

召喚獣獲得のためにも重要となるシナリオモード。今回は基本シナリオのすべてのシナリオと分岐を網羅したルート表と、アルカディアシナリオの敵デッキや特殊勝利条件を掲載するぞ。

アルカディア
- Ⅰ-1 まだ夢を見ていた頃
- Ⅰ-2 少年が王になった日 → Ⅲ-1
- Ⅰ-3 血塗られた初陣
- Ⅰ-4 十二の聖なる槍1
- Ⅰ-5 十二の聖なる槍2
- Ⅰ-6 聖歌は永久に → Ⅱ-1
- Ⅰ-7 神秘の森の虐殺1
- Ⅰ-8 神秘の森の虐殺2 → Ⅳ-1
- Ⅰ-9 光と闇の同盟 → Ⅵ-1
- Ⅰ-10 聖剣は竜を貫く1 → Ⅴ-1
- Ⅰ-11 聖剣は竜を貫く2
- Ⅰ-12 聖戦の行方

グランガイア
- Ⅱ-1 生き残る強さ
- Ⅱ-2 機械神の洞窟
- Ⅱ-3 巨人族の末裔1
- Ⅱ-4 巨人族の末裔2 → Ⅰ-7
- Ⅱ-5 巫女と皇女 → Ⅲ-7
- Ⅱ-6 断末魔のドラゴン → [illegible]
- Ⅱ-7 機械神の試練
- Ⅱ-8 混沌の卵

シルヴァランド
- Ⅲ-1 世界樹の木の下で
- Ⅲ-2 踏みにじられた聖域1
- Ⅲ-3 踏みにじられた聖域2 → Ⅰ-9
- Ⅲ-4 海底からの侵略者 → Ⅳ-1
- Ⅲ-5 絶望の森の魔女
- Ⅲ-6 逃避行～巨人山脈～ → Ⅱ-6
- Ⅲ-7 逃避行～竜王の翼～
- Ⅲ-8 世界樹の葉1
- Ⅲ-9 世界樹の葉2
- Ⅲ-10 茨の女王 → Ⅳ-7
- Ⅲ-11 世界樹は蘇る1
- Ⅲ-12 世界樹は蘇る2

スケールギルド
- Ⅳ-1 三日月の予言
- Ⅳ-2 狂戦士の哄笑
- Ⅳ-3 ワーシャークの叛乱1
- Ⅳ-4 ワーシャークの叛乱2
- Ⅳ-5 渇望の砂時計
- Ⅳ-6 満たされぬ欲望 → Ⅲ-1
- Ⅳ-7 嵐の夜に伝説が始まる1
- Ⅳ-8 嵐の夜に伝説が始まる2

バハムートロア
- Ⅴ-1 片思いの少年
- Ⅴ-2 紅蓮の竜騎士 → Ⅵ-1
- Ⅴ-3 神聖帝国の侵略1
- Ⅴ-4 神聖帝国の侵略2
- Ⅴ-5 絆の槍1 → Ⅲ-8
- Ⅴ-6 絆の槍2 → Ⅰ-10
- Ⅴ-7 リトル・リトル・ホワイト・ドラゴン
- Ⅴ-8 バハムートの咆哮

ネクロポリス
- Ⅵ-1 吸血鬼は真夜中に舞う → [illegible]
- Ⅵ-2 仮面舞踏会の罠
- Ⅵ-3 メイド・イン・ダークネス1
- Ⅵ-4 メイド・イン・ダークネス2
- Ⅵ-5 死者の鎖
- Ⅵ-6 棺の王 → Ⅰ-9
- Ⅵ-7 吸血鬼は真夜中に笑う1 → Ⅱ-1
- Ⅵ-8 吸血鬼は真夜中に笑う2

アルカディアシナリオ一覧

Ⅰ-1 まだ夢を見ていた頃
敵召喚獣:ジャックポット

キーパー LV2	酒盛りゴブリン ラギリ
キーパー LV2	治療ゴブリン カラコ
キーパー LV1	大爪ゴブリン ジュンガ
シーカー LV1	死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ
シーカー LV1	終わりの獅子騎兵隊ブロ
マスター LV1	火を操る巫女シシャ

■解説:グランガイアのキーパーを主力としたデッキ。合計レベルはスターターと同じ8なので、スターターそのままでも充分に戦える。ユニット数で負けているので、自軍の高レベルユニットが倒されないようにこまめに回復させて、魔法陣をしっかり守ろう。

Ⅰ-2 少年が王になった日
敵召喚獣:ジャックポット

キーパー LV2	酒盛りゴブリン ラギリ
キーパー LV1	大爪ゴブリン ジュンガ
シーカー LV3	黒き魔竜騎兵隊プルナ
シーカー LV1	死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ
マスター LV1	火を操る巫女シシャ

■解説:前のマップと同じく、合計レベル8のグランガイアデッキ。LV3シーカーがいるので、LV2以上のマスターを使う場合は護衛をつけた方がいいだろう。キーパーを随伴させておけば、キーパーが立ち止まって回復するとき援護にもなって一石二鳥だ。

Ⅰ-3 血塗られた初陣
敵召喚獣:ラファエル

キーパー LV4	象牙の魔笛ヴァトン
キーパー LV1	虹の長剣ノイジード
シーカー LV1	鉄獅子の傭兵シュコダ
マスター LV2	光の歌い手アヴェル

■解説:LV4キーパーのヴァトンを主軸にしたアルカディアデッキ。敵召喚獣がラファエルにかわるのに注意だ。COMは手早く確実に魔法陣を形成してくるので、調子に乗って攻め込んでラファエルの潜在能力を発動させてしまい、一発逆転されないように気をつけよう。

Ⅰ-4 十二の聖なる槍1
敵召喚獣:ラファエル

キーパー LV5	コロッサス
キーパー LV1	虹の長剣ノイジード
シーカー LV1	鉄獅子の傭兵シュコダ
マスター LV2	光の歌い手アヴェル

■解説:コロッサスのようなLV5キーパーは慣れないうちは相手をするのに非常に苦労する。ほかのユニットは小粒なので、各個撃破していこう。コロッサスを倒そうとするときは、立ち止まって回復されて苦労が台無しにならないように、複数のユニットで一斉に攻撃しよう。

Ⅰ-5 十二の聖なる槍2
敵召喚獣:ラファエル

キーパー LV4	象牙の魔笛ヴァトン
キーパー LV1	虹の長剣ノイジード
シーカー LV2	黒熊の傭兵オフリド
シーカー LV1	鉄獅子の傭兵シュコダ
マスター LV2	光の歌い手アヴェル

■解説:ついに合計レベル10になったヴァトンの部隊。シーカーにもマスターにも高レベルのユニットはいないので、キーパーとマスターを中心にデッキを組めば戦いやすい。特にマスターはLV2が一体しかいないので、射程で上回るLV3以上のマスターが非常に有効だ。

Ⅰ-6 聖歌は永久に
敵召喚獣:ジャックポット

キーパー LV2	酒盛りゴブリン ラギリ
キーパー LV2	治療ゴブリン カラコ
キーパー LV1	大爪ゴブリン ジュンガ
シーカー LV2	鮮血の虎騎兵隊ガシャ
シーカー LV1	死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ
マスター LV2	火矢を与える巫女ララト

■解説:低レベルユニットを中心とした六枚編成のグランガイアデッキ。キーパー偏重の編成だが、一番の強敵は《火矢を与える巫女ララト》だ。エンチャントされたエレメンタルはマスターのように射撃してくるので、こまめに相手のエレメンタルを破壊しよう。

Ⅰ-7 神秘の森の虐殺1
敵召喚獣:ユグドラシル

キーパー LV2	双尾のリード
シーカー LV2	紫の足ユーチャリス
マスター LV3	歌う花園のキャッツポー
マスター LV1	深き森のディディスカス

■解説:合計レベル8のシルヴァランドデッキ。射程延長のアビリティを持つキャッツポーに注意しよう。またユグドラシルは全味方ユニットにダメージを与えてくるので、復活エリア以外でHPを回復できないマスターやシーカーは、早めにHPを回復させるよう心がけよう。

Ⅰ-8 神秘の森の虐殺2
敵召喚獣:ユグドラシル

キーパー LV5	インセクトプレデター
シーカー LV2	紫の足ユーチャリス
マスター LV2	神の原のオーレンダー
マスター LV1	深き森のディディスカス

■解説:LV5キーパーデッキ第二弾。マスターとシーカーできっちり援護されているので、不用意に戦うと壊滅させられかねないぞ。エレメンタル生成のためのユニット以外はマスターを中心にまとまって行動し、単独で行動している敵から各個撃破していくといいだろう。

Ⅰ-9 光と闇の同盟
敵召喚獣:デュラハン

キーパー LV3	統括するボリジ
シーカー LV3	戦闘用メイド ローズマリー
シーカー LV2	戦闘用メイド アニス
マスター LV2	不誠実なジギタリス

■特殊勝利条件:敵エレメンタルを4個以上破壊
■解説:アルカディアルート初の特殊勝利条件ありシナリオ。敵はすぐに召喚獣ゲージが溜まって召喚してくるので、ある程度こちらの召喚士が攻撃されることを前提に、スキル「底力」を持つユニットを選ぶと面白い。

Ⅰ-10 聖剣は竜を貫く1
敵召喚獣:バハムート

キーパー LV3	独眼竜アーライ
キーパー LV1	矢を放つカウス
シーカー LV2	捕獲するレシャ
シーカー LV2	北の番人ハリス
マスター LV2	焼き焦がすシリウス

■特殊勝利条件:敵エレメンタルを6個以上破壊
■解説:初期配置で6個のエレメンタルが設置されているマップ。敵デッキはバランスが取れているので、開幕から防戦一方になりやすい。自陣内でしっかり迎撃して、相手エレメンタルを破壊していこう。

Ⅰ-11 聖剣は竜を貫く2
敵召喚獣:バハムート

キーパー LV3	独眼竜アーライ
キーパー LV1	野を駆けるロタネー
シーカー LV3	すべてを飲み干すサマカ
マスター LV3	物を量りしアダラ

■特殊勝利条件:50%以上の魔法陣で1回以上召喚
■解説 3種のユニットタイプがバランスよく入ったデッキ。1度は50%以上の広さの魔法陣を作らなければいけないが、開幕から大きく作ろうとすると苦戦しやすい。しっかり守ってカウンターを狙っていくといいだろう。

Ⅰ-12 聖戦の行方
敵召喚獣:ジャックポット

キーパー LV3	独眼竜アーライ
シーカー LV2	鮮血の虎騎兵隊ガシャ
シーカー LV1	飛び跳ねるアルネ
マスター LV4	洞窟大王ゴルガル

■特殊勝利条件:70%以上の魔法陣で1回以上召喚
■解説:シナリオでは珍しい、バハムートロアとグランガイアの連合軍。ゴルガルの火力が凄まじく、援護にも優秀なユニットがついている。まずはユニット対策と割り切って召喚獣を呼び、そこから魔法陣を拡張しよう。

エレメンタルとMPの気になる話

シナリオモードでは、開幕から敵のエレメンタルが設置されていたり、設置されたエレメンタルにエンチャントが付与されているマップがある。最初からそこそこの魔法陣ができているので、早い時間から召喚獣を呼んでくる。こういうシナリオでは序盤に劣勢になってもぐっと我慢し、距離をとってじっくり体勢を整えてから反撃しよう。自分の使う召喚獣の潜在能力をよく把握して戦術に組み込めば、逆転も難しくないぞ。



今回紹介したシナリオの中にはないが、最初から6個のエレメンタルがエンチャントされた状態で配置されているシナリオもある。気が付かないまま不用意に敵陣で戦うと、計算外の大打撃を受けてしまうだろう。

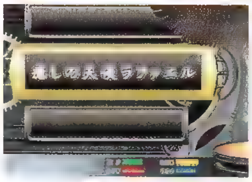
COMは開幕からMPが溜まっている状態のことも多い。敵はどんどん復活してくるが、落ち着いて戦力を集中して各個撃破していけば、勝機は見えてくるぞ。高レベルユニットを複数回倒さねばならないシナリオでも、戦力が足りないときは無理に戦わず、敵ユニットのレベル以上の戦力が整ったときにだけ戦っていけば、倒すのは難しくない。エレメンタルの生成と破壊のためには低レベルのキーパーを活用するといいだろう。

妄想の車輪 シナリオの攻略：召喚獣を増やすための条件は、各勢力の基本シナリオの最後をクリアする事だ。実は全部のシナリオをプレイする必要はないので、今回紹介したシナリオルート図を使って後半のシナリオに分岐する箇所をたどっていけば、シナリオのショートカットができる。最短で何回プレイすれば召喚獣コンプリートできるか、ぜひ考えてみてほしい。

ラファエル／デュラハン大解説

今回から何カ月かに分けて、召喚獣の特性を紹介していく。まずは潜在能力以外は完全に同じ2体、ラファエルとデュラハンにスポットを当てて解説していこう。

光の天使と闇の騎士



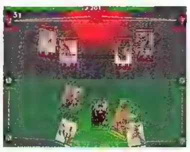
光と闇とで対極の性質ではあるが、能力的には全く同じなのが分かる



移動方法：	敵召喚士に向かって直線で移動	移動方法：	敵召喚士に向かって直線で移動
攻撃方法：	大剣による直接攻撃	攻撃方法：	漆黒の鎌
潜在能力：	味方ユニットのHPを回復し、さらに復活させる	潜在能力：	味方ユニットを復活し、敵ユニットの能力を下げる
その他：	進路上に敵ユニットがいる場合、それに対して攻撃を行なう	その他：	進路上に敵ユニットがいる場合、それに対して攻撃を行なう

一番初めから使える召喚獣ラファエルは、新米召喚士が召喚士としてのセオリーを学ぶのに最適の召喚獣だ。また、基本的な戦術はデュラハンも同じなので、ラファエルで身に付けた戦い方はデュラハンでも使うことができるぞ。

召喚獣には四つの能力値が設定されている。対ユニット攻撃力（ATK）、対召喚士攻撃力（SATK）、防御力（DEF）、HPの四種類だが、一度の召喚で召喚士に与えるダメージは、魔法陣の大きさによる滞在時間の変化が一番関係してくる。ラファエルとデュラハンの場合、魔法陣がフィールドの半分程度の魔法陣で約4割、9割で同じく9割程度というぐあいだ。大きな魔法陣を作ってしまえば、一回の召喚で敵を瀕死に追い込むことも可能なわけだ。



約半分の大きさの魔法陣でラファエルを召喚したあと。



魔法陣が9割くらいの大きさだとこうなる。これなら2回召喚すればまず間違いなく倒せる。

だが、召喚士は残りHPが30%を切ると、潜在能力によってパワーアップした召喚獣を呼べるようになる。潜在能力は非常に強力なので、一回目の召喚で大きすぎる魔法陣を作ると、潜在能力によってなすすべなく逆転されてしまうこともありえる。それを避けるためには、一度目の召喚では大きすぎる魔法陣を作らず六割前後の大きさで召喚し、その後にトドメのためにもう一回呼ぶ、という流れを心がけよう。



ラファエルやデュラハンの攻撃一発はこのくらいのダメージを与える。



ラファエルの進攻を食い止めるために、強力なLV5キーパーであるシャイターンで足止めさせてみた。だが、このあと約8カウントでシャイターンは力尽きてしまった。

最後の力、潜在能力

すべての召喚獣は非常に強力な潜在能力を持っている。ラファエルの潜在能力は、戦闘不能状態のユニットの全復活と、フィールドに出ているすべての味方ユニットのHP回復である。戦闘が拮抗した状態なら一気に有利になるぞ。



ラファエルの潜在能力での回復。約ゲージ1本の回復である事が分かる。

ラファエルとは潜在能力だけが違うデュラハンだが、ユニットの復活は同じで、味方の回復の代わりに敵ユニットの能力を減らす。この効果はかなり強烈で、ATKは20も下がる。この効果で相手ユニットは一気に弱体化するので、積極的に攻撃を仕掛けて倒していこう。



デュラハンの潜在能力でATKが53から33に下がった敵ユニット。ちゃんと画面に反映されている。

ラファエルもデュラハンも充分なSATKとHP、攻撃速度を持った使いやすい召喚獣だが、戦わず逃げ回る敵に対処する能力には欠けている。移動力上昇や低下など、それを補える能力を持つようなデッキで使うのがいいだろう。

ユグドラシル大解説

シルヴァランドのシナリオクリアで手に入る召喚獣ユグドラシルは、他の召喚獣とは大きく違う特性を持った召喚獣だ。使いこなせば、他の召喚獣ではできない戦い方をする事ができるぞ。

驚異の全方位攻撃！



移動方法：	召喚された場所から移動しない
攻撃方法：	地面から根を突き刺す
潜在能力：	味方のMPと味方ユニットのAPを回復し、敵ユニットの移動力を下げる
その他：	敵ユニットすべてにダメージを与える

ユグドラシルの基本パラメータは頼りなく見えるが、全体を攻撃してくれるので実はかなり強力だ。



召喚士がユグドラシルの攻撃を受けた瞬間の画面。赤い部分がユグドラシルの攻撃一発分のダメージになる。一発ごとのダメージは少ないが、攻撃する回数が多いので最終的にはかなりのダメージになるぞ。



LV3ユニットにもこのくらいのダメージを与える。全ユニットに攻撃していると考えれば十分に高いダメージだろう。

ユグドラシルは非常にHPが低く、ATKもかなり低い。しかし、召喚されてから戻るまでの間、召喚士だけでなく敵ユニットすべてに攻撃を行なっており、低、中レベルユニットに十分な打撃を与えることができる。だが召喚獣本体を守る能力には欠けるので、敵ユニットに直接攻撃されると弱い。使う時は防御プランも考えておこう。

ユグドラシルと一番相性がいい召喚獣カスタマイズはATK強化である。全ての敵ユニットに攻撃できる利点はぜひとも活用するべきだろう。

コンボで戦うテクニカルな召喚獣

ユグドラシルの潜在能力は敵ユニットの移動力低下と味方のMPの上昇、そして味方全ユニットのAP増加（上限まで）となっており、強化系やダメージ系のアビリティを持つユニットと組み合わせれば起死回生の逆転勝利が狙える。ぜひとも普段できない高コストのアビリティ同士のコンボを決めてみたい。アビリティ使用→潜在能力→もう一度アビリティ使用、といった荒業すら可能だぞ！

妄想の車輪 **一撃必殺!?**：上で紹介したように、最大規模の魔法陣でラファエルなどを召喚すると、その一回の召喚で敵を瀕死に追い込むことができる。だが、このデータは召喚獣カスタマイズのことは考慮していないのだ。ということは、召喚獣カスタマイズで限界までSATKを上げれば、一回召喚するだけで敵召喚士を倒すことも……!?

あのカードを使ってみよう!

ここでは3枚のカードを編集部で実際に使ってみて、そのカード中心の戦略を考えてみる。自分のデッキを考える際の参考にしてほしい。



爆弾樽で吹き飛ばせ！
火薬樽ゴブリン マカー

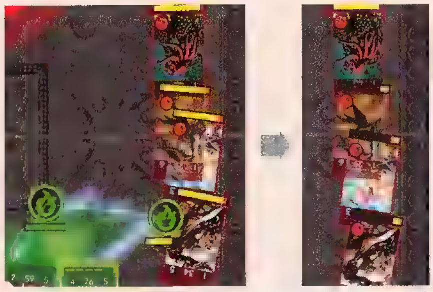
4/4

HP	1311
ATK	74
INT	5

「あのカードを使ってみよう!」第一回のトップバッターは、危険な爆弾野郎《gr003R 火薬樽ゴブリン マカー》だ。

LV4という大型のユニットにとってエンチャントという間接的なアビリティは使いにくく感じることもあるが、能力をフルに活用することができれば十分レベルに見合った活躍ができる。マカーのアビリティの重要な点は、ダメージを与えるのは相手ユニットのみが対象となる、ということである。たとえばエレメンタルをめぐる混戦が起きているときにエンチャントをすれば、破壊されても相手に大打撃を与えることができる。ダメージを与える範囲は意外と広いので安定性も高い。

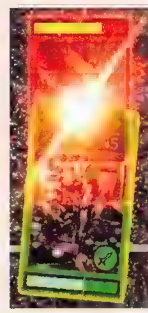
肝心のエレメンタル設置場所だが、敵味方が一番集まりやすい場所といえば召喚士周辺である。自分の召喚士の前に設置すれば、移動型の召喚獣に対して非常に強力な罠になる。実際のダメージ量は画面の通りで、LV1ユニットなら瀕死、LV2以上でもHPゲージ一本近くのダメージを与えるので、うまく複数を巻き込めれば、ほかのユニットで追撃することで一気に戦況を有利にすることができる。



マカーにエンチャントされたエレメンタルは破壊されることで、近くの敵ユニット全員に大ダメージを与える。

また、敵召喚士のすぐそばでエンチャントすることができれば、ジャックポットなどで自分からエレメンタルを破壊し、復活した敵ユニットに大ダメージを与えることもできる。敵復活エリア内ではHPを回復されてしまうので、少し引きつけてから召喚すればより効果的だ。

エンチャントを活用することを考えると防御的なユニットに見えてしまうが、マカー自身はスキル「逆境の力」を持っており、ATKも低いわけではないので、十分に戦闘力として計算できる。図のように関係キャラクターの《gr018C 火を操る巫女シシャ》と組ませることで、キーパー対決でも有利な流れに運ぶことができるぞ。アビリティとスキルで攻撃、防御共に強化できると考えれば、非常にいいユニットといえるだろう。



味方にシシャがいる時の戦闘画面。敵ユニットにだけダメージエフェクトが出ていることからすると、攻撃範囲が変化している……？



魅惑の防衛術
紫海の防衛者タンジェリーナ

4/4

HP	1225
ATK	39
INT	8

遠距離攻撃は重要だけど、大きな戦力をさくと前線が支えられなくてどうも立ち回りにくい、そう思って高レベルマスターの使用に二の足を踏んでしまう召喚士諸君のために、入手しやすい高レベルマスターの解説をしよう。

今回取り上げる《sc011C 紫海の防衛者タンジェリーナ》は、ATKこそ同レベルマスターの中では標準レベルだが、複数を弱体化できるアビリティとその回転率を上げられるAP増加系スキルを持つ優秀なユニットだ。範囲内の敵ユニットの移動力と攻撃力が下がる「紫海の防衛術」は単体で使用しても優秀だが、スケールギルドの鮫（シーカー）部隊と組めば、敵を逃がさず殲滅していくことができる。

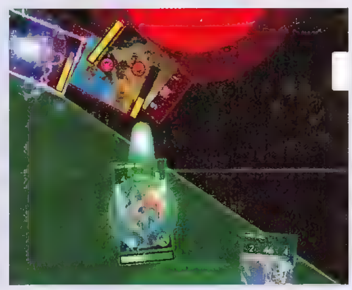
「紫海の防衛術」で減少するATKは9、持続時間は約16カウントと十分な長さで、移動速度はなんと半分近くにまで低下する。消費APが3と高めなので連発するのは難しいのが残念だが、敵ユニットを倒すことで一定確率でAPが回復するスキル「士気高揚」があるので、普通のAP3のアビリティよりはずっと頻繁に使うことができる。



タンジェリーナのアビリティは範囲内の全ユニットが対象だ。密集している敵は格好の餌食といえる。

アビリティを使ったあとは、本人も戦線に投入して戦わせよう。LV4マスターともなるとかなり長い攻撃範囲を持つので、弱体化させたユニットからしっかりと倒していこう。アビリティを使っていないときも可能な限りフィールド中央付近に陣取って攻撃範囲を活かしたいが、敵の召喚獣と接触してしまうと簡単に倒されてしまうので、敵魔法陣の状況に注意を払い危険そうなら早めに別の場所に移ろう。意識してフィールドの左右どちらか半分のエレメンタルだけを破壊していき、相手の召喚獣の出現位置が中央から外れるようにするのもアリだ。

タンジェリーナの関連キャラクターは《sc002C 海の森の占い師シリカ》だが、ATK、INT、攻撃範囲、移動力に変化はなく、残念ながらどういった補正があるかは不明だ。



マスターはレベルに応じて攻撃範囲が広くなるので、LV4ともなれば中央より手前から敵復活エリアの近くまで攻撃が届く。中央付近に陣取ればまさに砲台だ。



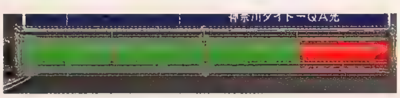
大地を守るアディル

2/2

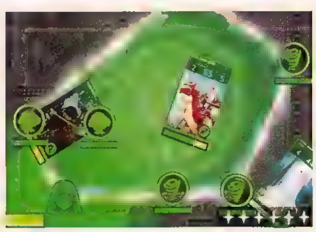
HP	860
ATK	53
INT	5

「あのカードを使ってみよう!」今月の大トリは、驚愕のアビリティを持つ《ba009R 大地を守るアディル》だ。

アディルのエンチャントは付与から約90カウント後に敵召喚士のHPに最大値の25%のダメージを与える。理論的には4回アビリティを使うだけで相手を倒すことができるのだ。必要APは3なので、通常は60カウントに一回しか使用できず、300カウントの間に4回使用するためには《si016R 大密林のドラセナ》や《si020R 護りの木のルメックス》でAPを増やすなどが必要になるが、一度は挑戦してみたいロマンあふれるアビリティだ。



エンチャントの効果が発動した瞬間。ゲージの赤い部分が、受けたダメージになる。一撃の破壊力では最強であるリヴァイアサンの攻撃に匹敵する大ダメージだ。



ドラセナとルメックスのアビリティをうまく使えば、四つ同時にエンチャントすること自体は可能だ。実戦で実行するには難度が高いが、だからこそロマンだともいえる。

しかし、4回使用のロマンはともかく、エレメンタルを護ることを強要される状態では、工夫なく戦っては不利はいなめないだろう。

ではまずアディルのエンチャントを有効に使う戦い方を考えるために、このユニットの基本的な能力と特性を確認しよう。ATK53はLV2キーパーとしては標準的である。強敵から逃げずにエンチャントを護るために、復活スキル「戦士の意地」は有効に働くだろう。また、召喚獣カスタマイズがATKの上昇なので、ユグドラシルの全体攻撃を強化することで、エンチャントを壊そうとするユニットを先に倒してしまうという戦法が考えられる。

これらの点を考えると、召喚獣カスタマイズでユグドラシルのATKを上げ、自陣奥に設置したエンチャントを破壊しに来た敵ユニットはユグドラシルで援護することで倒しやすくする、という戦い方が、アビリティ的にもユニットとしての性能的にも向いているといえるだろう。

《ba011SR 独眼竜アーライ》との関連キャラクター効果は、ATK、INT、攻撃範囲、移動力に変化が無く、アディル同士で一騎打ちをさせたときにアーライ側が多少勝率が高かったので、防御力関係であると思われる。



アディルのエンチャントの3Dモデル。効果の凶悪さの割には、落ちついた外観だ。

妄想の車輪 **テーマカードの薦め**：デッキを組む指針はいろいろあるが、迷った時にお薦めなのが、何か一枚「これを使うぞ!」と決めてデッキを考えることだ。その1枚は単純に強いカードでもSRでも「嫁」でもなんでもいい。特定のカードを活かせるようにと考えデッキを組むとスムーズにいくし、普段あまり使わないカードの意外な強さが見えてくることもあるぞ。

機動戦士ガンダム

ガンダムVS.ガンダム

知識を武器に激戦を戦い抜け!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー　：バンダイナムコゲームス
■ジャンル　：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年3月(稼働中)
■使用基盤：SYSTEM256専用

本格稼動から1カ月、そろそろ各地で大会が開催されるようになってきた。今号では、初心者にも役に立つCPU戦攻略や豆知識を紹介。さらに機体別の最新攻略と、対戦で猛威を振るっている機体の対策を掲載するぞ。

今回のCPUは強力だ!!
CPU戦攻略



本作のCPU戦は、いつにも増して難度が高くなっている。果たして、ラストに待ち受けるデビルガンダムを倒すことはできるか!?

Text ■ ■■■

CPU戦基本戦法

一人プレイ・二人協力プレイの場合ともに、基本的には目の前の敵機1機を集中して倒すことだ。

一人プレイの場合は、味方CPUも戦闘に参加させよう。味方CPUが敵機を引き付けている間に、1機ずつ確実に撃破していくのだ。

二人プレイならば、お互いが別々の敵機を相手にして、負けなければ問題無い。本作では単機で大ダメージを奪いやすいので、二人で同じ機を狙うのは効率が悪いぞ。

問題は、敵機が3機出てくるステージ。どうしても1機フリーの敵が出てしまう。2機から狙われた場合は、無理に戦おうとしないで、安全に立ち回ろう。その間に、僚機に1機撃破してもらうしかないぞ。

次に重要なのが、敵機を撃破する優先順位だ。例を挙げると、最も厄介な機体がZガンダム。ほかの機体を撃破すると「体を通して出る力」で暴れ回るぞ。出てきたら、最優先で撃破に向かおう。



Zガンダムを残しておくと危険。ほかの機体を撃破しないように、二人がかりで狙おう。

高得点を狙え!

リザルトのボーナスは、戦果ボーナス・耐久力ボーナス・タイムボーナスの3項目からなる。

耐久力ボーナスとタイムボーナスは、「ダメージをくらわずに、早くクリア」と分かりやすい。ややこしいのは戦果ボーナスだ。

戦果ボーナスの計算は、「与ダメージポイント＋撃破内部MSコスト×10＋勲章ボーナス合計－被撃破数×内部MSコスト×20」となっている。与ダメージポイントは、高コストの機体にダメージを与えた方が、ポイントが高くなるぞ。

戦果ボーナスで高得点を出すためには、高コストの機体を狙って撃破する、勲章を多く取る、撃破されない、の三つに注意して戦えばいいのだ。

本作は、ステージが進むにしたがって、CPUの攻撃力と防御力が上がっていく。高次面では不用意な1発の被弾が致命傷になりかねないぞ。シビアな戦いを潜り抜け、高得点をたたき出せ!



リザルト左上には勲章が現れる。取得条件と効果は右表にまとめたので、参考にしよう。

勲章の内容&出現条件

勲章名:金冠メダル　**条件:**完全無傷で勝利
解説:1ダメージも受けずに戦闘に勝利する。味方の誤射によるダメージもNG。
ボーナスポイント:5000

勲章名:銀冠メダル　**条件:**撃破されない
解説:ダメージは受けてもOK。金冠メダルの条件を満たしている場合、そちらに上書きされる。
ボーナスポイント:2000

勲章名:金Gメダル　**条件:**Gクロスオーバーで敵機を撃破する
解説:1機でもいいので、Gクロスオーバーで敵機を撃破すればOK。
ボーナスポイント:3000

勲章名:銀Gメダル　**条件:**Gクロスオーバーを敵機に当てる
解説:Gクロスオーバーを当てればOK。金Gメダルの条件を同時に満たした場合、そちらに上書きされる。
ボーナスポイント:1500

勲章名:キングオブハート　**条件:**敵機に大ダメージを与える
解説:Gクロスオーバー以外の攻撃が条件。1コンボで250以上のダメージを与えると獲得。
ボーナスポイント:2000

勲章名:チキン　**条件:**味方に任せてクリア
解説:戦果ボーナスの、勲章ボーナスを除いた点数が4000以下で獲得。ほとんど戦闘に参加しなければ取りやすい。
ボーナスポイント:2000

勲章名:ガルマ　**条件:**味方殺し
解説:味方にトドメを刺すと獲得。自機の攻撃で自爆した場合にも獲得できる。
ボーナスポイント:0

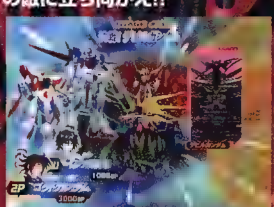
勲章名:照準ハロ　**条件:**誤射
解説:1回の戦闘で、5ヒット以上味方を誤射する。多段ヒットの攻撃だと獲得しやすい。
ボーナスポイント:0

G事典
リザルト補足:タイムボーナスは、オプションで制限時間を変えても、MAX18000となる。
ポイント補足:与ダメージポイントの計算式は、「奪った耐久力の割合×コスト別倍率」となっている。コスト別倍率は、高コスト:75倍、中コスト:50倍、低コスト:25倍。

	Aルート	Bルート	Cルート	Dルート
1戦目	月に吠える (∀ガンダムステージ)	ソロモンの悪夢 (0083ステージ)	ポケットの中の戦争 (ポケットの中の戦争ステージ)	最前線 (第08MS小隊ステージ)
2戦目	新たなる宇宙(そら)へ… (ガンダムF91ステージ)	ジュドー、出撃!! (ガンダムZZステージ)	ガンダム大地に立つ (ガンダムステージ)	ゼータの鼓動 (Zガンダムステージ)
3戦目	その名は東方不敗! マスターアジア見参 (Gガンダムステージ)	天使の輪の上で (Vガンダムステージ)	ゼロと呼ばれたG (ガンダムWステージ)	「月は出ているか?」 (ガンダムXステージ)
4戦目	嵐の中で輝いて (第08MS小隊ステージ)	アムロ再び (逆襲のシャアステージ)	ゼータ発動 (Zガンダムステージ)	逆襲のシャア (逆襲のシャアステージ)
5戦目	悪夢 (ガンダムSEED DESTINYステージ)	閃光の刻(とき) (ガンダムSEEDステージ)	怒れる瞳 (ガンダムSEEDステージ)	「ニュータイプの修羅場が 見れるぞ!」 (ガンダムZZステージ)
6戦目	河を渡って木立を抜けて (ポケットの中の戦争ステージ)	「まるで夢を見てるみたい」 (ガンダムXステージ)	夜中の夜明け (∀ガンダムステージ)	追撃! トリプル・ドム (ガンダムステージ)
7戦目	光の翼の歌 (Vガンダムステージ)	最後の勝利者 (ガンダムWステージ)	出撃Gチーム (逆襲のシャアステージ)	ジオンの残光 (0083ステージ)
8戦目 (EX1)	「ロボットなんかいらない」 (ガンダムZZステージ)	戦場までは何マイル? (第08MS小隊ステージ)	東方は赤く燃えている (Gガンダムステージ)	STAND UP TO THE VICTORY (ガンダムF91ステージ)
9戦目 (EX2)	虚空の戦場 (ガンダムSEEDステージ)	地球光 (∀ガンダムステージ)	白いモビルスーツ (ガンダムステージ)	それぞれの刻 (ガンダムSEED DESTINYステージ)
BOSS	決戦! デビルガンダム (ボスステージ)	決戦! デビルガンダム (ボスステージ)	決戦! デビルガンダム (ボスステージ)	決戦! デビルガンダム (ボスステージ)



CPU戦のラストに立ちはだかるデビルガンダム。その圧倒的な破壊力は前代未聞! シリーズ最大の敵に立ち向かえ!!



狙うは本体のみ

開幕からロックできるのは、デビルガンダム本体部分のみ。この本体部分の耐久力を0にすれば勝利だ。

デビルガンダムは、耐久力が非常に高い。地道に攻撃を当てて、耐久力を減らしていこう。

デビルガンダム本体は高い位置にあるため、格闘を狙いにいく場合、かなりの距離を移動しなければならない。序盤のうちは、攻撃方法が口から発射される極太レーザーだけとなっていて、デビルガンダム本体の近くならレーザーが当たらないので、格闘を狙うのもアリだ。

基本的には、デビルガンダムの動きがよく見えるように、射撃をメインに戦うようにしよう。



序盤の攻撃は極太レーザーのみ。ダメージは非常に大きいので、絶対に当たらないように!

ガンダムヘッドを破壊せよ!

デビルガンダム本体の耐久力をある程度減らすと、バリアを展開してガンダムヘッドを呼び出す。バリア展開中は、デビルガンダム本体に攻撃が通らないぞ。

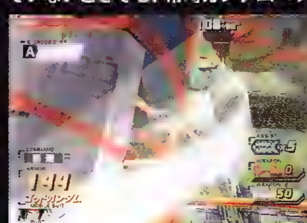
両サイドに出てくるガンダムヘッドを両方とも破壊すると、バリアが解除される。まずは、ガンダムヘッドの破壊に専念しよう。

バリアが解除されれば、デビルガンダム本体に攻撃が通る。さらに一定ダメージを与えると、バリアを展開してガンダムヘッドを呼び出す。しばらくはこれの繰り返しだ。

デビルガンダムのバリアは、2回解除してからが本番。バリアを展開していないときでも、常時ガンダムヘッドと同時に戦うことになるぞ。

デビルガンダム本体がバリアを展開していない場合は、本体に攻撃しよう。一定ダメージで再びバリアを展開する。バリアを展開したときだけ、ガンダムヘッドを破壊してバリアを解除しにいこう。

耐久力が減ってくると、攻撃頻度がどんどん高くなっていく。どれも威力が高く、1発が致命傷になりかねない攻撃ばかり。一瞬も気を抜けないぞ。怒とうの攻撃をかいくぐり、最凶の敵を撃破しよう。



耐久力が減ると繰り出してくるパンチ。発生が早い上に、攻撃範囲も広い。極悪攻撃だ。



ガンダムヘッドの耐久力はそれほど高くはない。

すぐに破壊して、バリアを解除しよう。

G事典
CPU戦補足:EXステージは、ノーコンティニューで高得点を獲得すれば出現させられるぞ。
ボス戦補足:デビルガンダムは、デスアーミー(飛行型)も呼び出すが、これにはロックオンできない。モビルアシストのような扱いになっている。

新規参入＆今作で復帰を望む諸君へ！

新兵の心得 vol.1



「興味はあるが、まだプレイしていない」、「以前のシリーズはやったことがあるけど……」そんな人のために、基本的な心得をレクチャーしよう。

Text：ニクマン

チーム戦の基本

まず頭に入れておいてほしいのが、このゲームは「2on2の対戦ゲーム」であることだ。一人でプレイしても、上達は見込めない。できるだけ、二人で組んでプレイしよう。

●第1段階：機体選び

実際にプレイを開始する前に頭を悩ませるのが、どの機体を選べばいいのか？　ということ。何よりも大切なのが、相方と話し合って機体を決めることだ。プレイ開始前に、コミュニケーションを取っておこう。

コスト3000同士の組み合わせ以外なら、どのコストの組み合わせでも戦いやすい本作。最初はコストのことをあまり気にしなくても大丈夫だぞ。初めのうちは、コストオーバーを考えなくてもよく、機体性能の高い機体が多い、コスト2000同士の組み合わせがオススメだ。

使う機体にこだわりが無ければ、初心者にも扱いやすい機体を後述するので、参考にしてほしい。

●第2段階：立ち回りの基本

実際の対戦開始後、気を付けることは、味方から離れ過ぎないこと。孤立すると、2機の敵機に囲まれて、あっという間に撃墜されてしまう可能性がある。慣れてきたら、レーダーをよく見て、敵・味方の位置取りを気にしながら戦おう。

万が一先に撃墜された場合は、無理に前に出ないことが重要。最悪何もしなくていいので、僚機が撃墜されるまで、できるだけ被弾しないように心がけよう。僚機との体力調整が勝利のカギだ。



開始直後のあいさつはマナー。ちょっとした特典も用意されているぞ（欄外参照）。

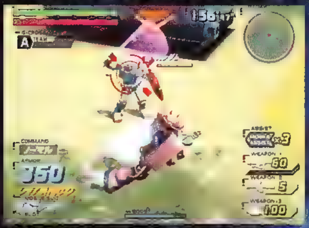
移動の基本

初心者のプレイでよく見受けられる行動が、むやみにステップを連発してしまうこと。本作において、ステップ連発は決して安定行動ではない、ということを覚えておいてほしい。

特に空中ステップは、ブーストゲージを大量に消費した上に、その後不利な状況になってしまう。ブーストを消費する移動を使うのであれば、ダッシュと、自由落下～再浮上を繰り返す「フワフワ」を基本に動こう。ダッシュは移動の、フワフワは回避の基本行動となるぞ。

地上ステップの場合は、ブースト消費を気にする必要は無く、敵機との距離が遠いときであれば有効な移動手段だ。しかし、敵機との距離が近いときに単調にステップを繰り返していると、格闘や射撃の的になってしまう。

敵機との距離が縮まってきたら、ステップのタイミングを変えたり、ブースト消費行動に移行するなど、狙われないようにしよう。



接近戦でのステップ先出しは危険。硬直に攻撃をくらってしまうぞ。



滞空中に攻撃されても、上下移動で回避できる。

焦ってステップしないよう注意しよう。

オススメ機体

初心者にも扱いやすい機体をコスト帯別に紹介してみよう。

コスト3000では、ゴッドガンダムがオススメ。移動方法にクセがあるものの、そこにさえ慣れてしまえば、強力な格闘を武器に前線で暴れられる。機動力と耐久力が高いので、立ち回りに気を使う必要は特に無いぞ。単機で突出し過ぎない、ということにだけ注意しよう。

クセの無い、扱いやすい機体がそろっているのがコスト2000帯。中でもオススメなのが、Zガンダムとガンダム Mk-IIだ。どちらの機体も射撃が強い上に、弾切れの心配がほとんど無い。難しいことを考えずに射撃を連射しているだけでも、相手にプレッシャーを与えられるぞ。

Zガンダムの場合は、変形時の機動力が高いので、危なくなったら逃げることが可能だ。ガンダム Mk-IIの場合はモビルアシストが強力なので、使い忘れないようにしよう。

クセのある機体が多いコスト1000帯では、シャア専用ザクがオススメとなる。武装はマシンガンにバズーカと、これまでの『VS.』シリーズでもおなじみの武装がそろっている上に、機動力も悪くない。通常の状態でも十分戦えるぞ。

そして何よりも「通常の3倍」を使用すれば、上位コストの機体を凌ぐほどのパフォーマンスを発揮できるのが魅力。困ったら、「通常の3倍」を発動して戦おう。



クセのある機体が多い本作。使いたい機体が居た場合は、ゲームに慣れてからがいい。









G事典

挨拶小ネタ:戦闘開始直後にスタートボタンを押すと、あいさつができる。双方があいさつを交わすと、Gゲージが微量たまるぞ。

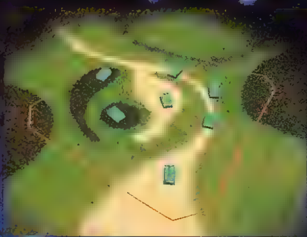
機体補足:初心者にオススメできないのは、フリーダムガンダムやガンダムF91といった、コストの割に耐久力が低い機体。機動力は高くなっているが、回避に自信が付くまで使用は控えよう。

地形の把握は勝利への第一歩！

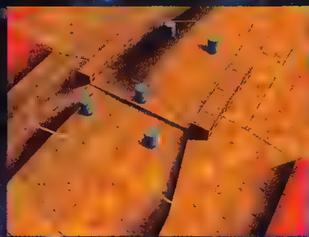
ステージ紹介



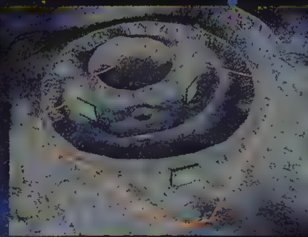
地形による機動力の変化などが存在しない本作。対戦時にはランダムセレクトが多くなるので、各ステージの地形をしっかり把握しておこう。



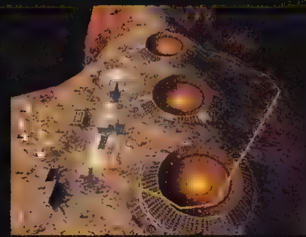
ガンダムステージ
全体的に平坦な地形となっており、破壊可能なコンテナがところどころに点在している。障害物や起伏は少ないので、全体的に見渡しがいいステージとなっている。



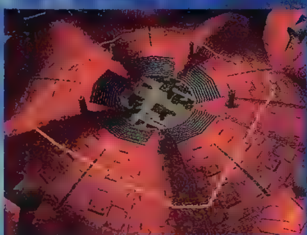
Zガンダムステージ
ステージ中央が凸状で、小さい山のようになっている。両端の壁で、戦局が分断されやすい。破壊可能な障害物としては、MSより少し大きい程度のコンテナが数カ所に存在。



ガンダムZZステージ
巨大なクレーターを中心に構成された、起伏の激しいステージ。破壊可能な板状の障害物が、3カ所に点在。この障害物は、身を隠すのに十分な大きさがある。



逆襲のシャアステージ
クレーター状の地形が、ステージの対角線に三つ並んでいるステージ。クレーター部分は特に起伏が激しい。障害物は、画面端に二つあるだけ。両方とも破壊可能だ。



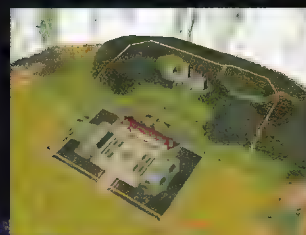
ガンダムF91ステージ
中心部と周辺部に分かれたステージ。中心部は平坦な市街地、周辺部は起伏のある地形になっている。障害物には建物と[illegible]があり、どちらも破壊可能だ。



Vガンダムステージ
破壊可能な建物が並ぶ、平坦な市街地が中心のステージ。ステージの一辺は、大きな壁で隔てられた緑地帯になっている。壁は破壊不能で、戦局が分断されやすい。



Gガンダムステージ
ステージの端寄りに、破壊不可能な建造物が存在する。ステージ中心部は、破壊可能な背の高いビル群になっている。全体的に、起伏はほとんど無い。



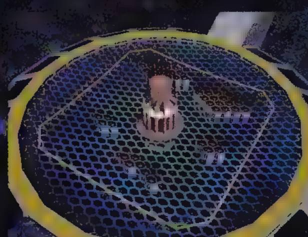
ガンダムWステージ
ステージ全体が平地と坂で構成されている。坂の上と下に、それぞれ大きな建物が存在。坂の下にある平地部分には、破壊可能な建物が並んでいる。



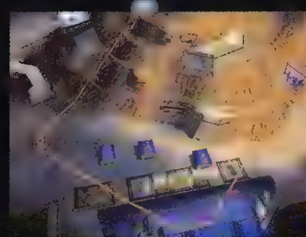
ガンダムXステージ
破壊不可能な建造物が多数立ち並ぶ、入り組んだステージ。平坦な地形だが、いたるところに障害物があるため、地上移動がメインの機体だと戦いづらい。



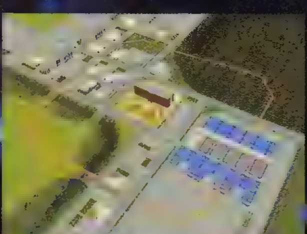
∀ガンダムステージ
ステージ中央、坂の上にある石造物が特徴的なステージ。ステージは階段状になっており、中段と最下段に小さい建物がある。石造物は破壊不可能で、建物は破壊可能。



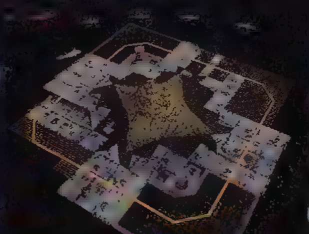
ガンダムSEEDステージ
平坦な地形と、破壊不可能な建造物のみで構成されたステージ。中央の塔のような建造物は、天井近くまでの高さがある。中ほどに足場があるが、機体によっては登れない。



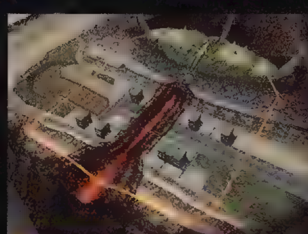
ガンダムSEED DESTINYステージ
ステージの約半分に、ライブステージを中心とした破壊可能な小さい建物が並ぶ、平坦に近い地形。もう半分は、高低差の激しい丘陵地帯となっている。



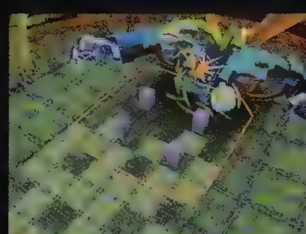
ポケットの中の戦争ステージ
平坦な地形に、複数の建物が立ち並ぶステージ。中央の赤い建物と、ステージ端にある平らな建物は破壊不可能。そのほかの建物は破壊可能となっている。



0083ステージ
ステージ中心部のソロモンをメインに構成されたステージ。ソロモン部分以外は平坦な地形。ステージ周囲には、破壊可能な柱が配置されている。



第08MS小隊ステージ
ステージ奥に向かって、緩やかな坂になっているステージ。地形には多少起伏がある。平坦な地形のところには、破壊可能な小さな建物が複数点在している。



デビルガンダムステージ
ステージ奥に、デビルガンダムがそびえ立つステージ。地形は完全に平坦。身を隠すことのできる四つの障害物は、耐久力が高いが破壊可能となっている。

G事典
ステージ補足1:キュベレイMk-Ⅱやガンタンクのように特殊な機体は、ステージによって戦いやすくなったり、戦いにくくなったりする。ステージ選択から戦いは始まっているのだ!
ステージ補足2:デビルガンダムステージは、CPU戦専用ステージ。対戦で選ぶことはできないぞ。

知って得する!!

小ネタ・テクニック集



普段プレイしていて、「あれ?」と思うようなことには、理由があった！ 実戦で役立つ、小ネタ・テクニックを紹介。

Text: ニクマン

アシストキャンセル

攻撃モーションの初動を、モビルアシストでキャンセルするテクニック。攻撃だけではなく、換装などの特殊行動でも可能だ。

やり方は、射撃・格闘・特殊格闘・特殊射撃のボタン入力した瞬間に、射撃＋格闘＋ジャンプボタン三つ同時押しすればいい。

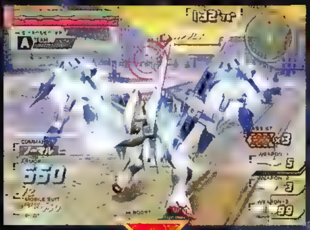
入力タイミングは非常に早い。ずらし押しのような感覚で入力しないと、出すのは難しいぞ。入力に失敗すると、行動によっては大きなスキをさらしてしまう。タイミングは練習してマスターしよう。

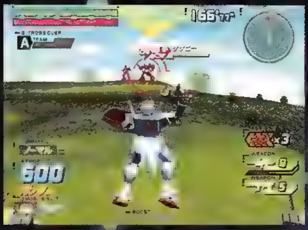
例えば特殊格闘を入力した場合、格闘とジャンプを押しっぱなしで、射撃ボタンを押すと、特殊格闘が出ないでモビルアシストが出せる。

このテクニックを利用すると、格闘などの勢いを残して、移動しながらモビルアシストを発動できる。また、ボタンを入力した瞬間に効果が発動する動作で使用すると、「換装しながらモビルアシスト発動」などの行動が取れるようになるぞ。

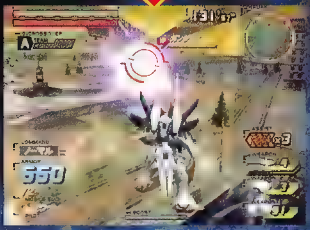
行動後に可変する動作など、そもそもモビルアシスト出せない状態になってしまうものでは使用不能。モビルアシスト使用回数が0になっても空撃ちはできるので、それ以外の行動ならばいつでも使えるぞ。

ただし、使用できるのは、最初に入力した行動のみ。キャンセルで出した行動は、アシストキャンセルできないので注意しよう。そのため、格闘→特殊格闘（アシストキャンセル）→格闘、といった動きはできなくなっている。





ガンダムの特殊格闘は、直前の勢いが大きく残る。実戦でも十分活用できるぞ。



V2ガンダムならば、換装と同時にモビルアシストを出せる。そのまま連係を作れるぞ。

マルチロックショット

射撃を違う攻撃でキャンセルすることで、別々の敵機を攻撃できるというテクニックが、ここで紹介する"マルチロックショット"だ。

やり方はいたって簡単。射撃を撃った直後にサーチを切り替えて、違う攻撃でキャンセルするだけだ。これで最初にロックしていた敵機に射撃を撃ったのち、もう一方の敵機に違う攻撃を加えるぞ。

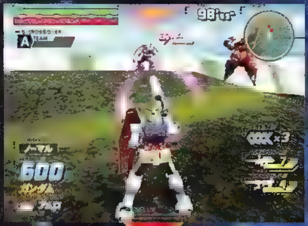
例えば、最初にロックしている敵機にメイン射撃を撃つ。ロックを切り替えてサブ射撃を撃てば、サブ射撃はもう一方の敵機に飛んでいく。

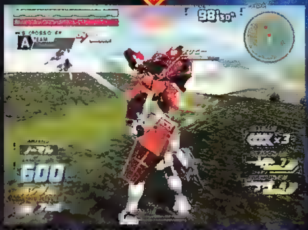
射撃のスキに格闘を使い、射撃のスキを狙いにきた敵機を迎撃する、などの用途に使えるぞ。

ただし、最初に撃った射撃がステップで回避されて、ホーミングを切られていた場合は、このテクニックを使用できない。ホーミングを切られていた場合、最初に撃った方向にしか攻撃できないことに注意しよう。

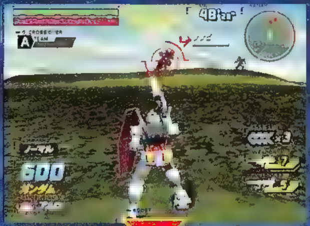
また、格闘のヒット時に違う攻撃でキャンセルした場合にも、最初にロックしていた敵機にしか攻撃は向かっていかないぞ。

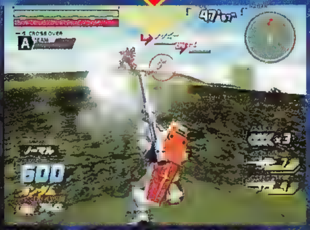
条件が若干厳しく、使える場面は限られるが、知っておいて損は無いテクニックだ。





2体の敵機を同時に攻撃できる。乱戦で効果を発揮するぞ。



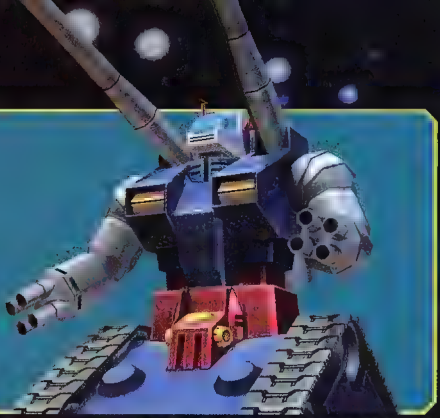


最初の攻撃がステップで回避されているとできない。状況判断が重要だ。

G事典
テクニック補足1：ストライクガンダムの換装をアシストキャンセルした場合。タイミングが早いと、換装の使用回数だけ消費して換装できない。
テクニック補足2：マルチロックショットは、チャージショットでは使用できない。チャージショットキャンセルは、最初にロックした敵機しか攻撃できないぞ。

戦車と思ってなめたらあかんで～

機体攻略&対策 ガンタンク



いかに僚機と連携し、射撃戦へ持ち込むかカギ！ 射撃戦最強の「砲撃モード」をどこまで活用できるかで、勝敗が決まる！

どう動いたらいいか？

ガンタンクは基本的に、ステップやジャンプ、ブーストダッシュの性能が高くない。これらの行動をうかつに取ると、そこから一気に攻められて、アッという間に撃破されてしまうことも。そのため、地上で移動しながら戦うのがメインになる。

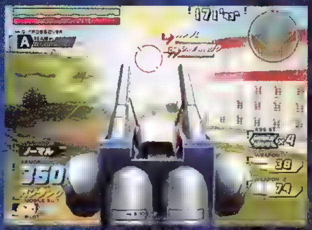
この「歩き」が、ガンタンクはとてつもなく速く、さらに後ろに下がりながら足を止めずに120mmキャノンが撃てる。基本的には近距離以外であれば、すべての射撃を避けつつ攻撃し続けることができるぞ！

さらに砲撃モード中の連射力が強めで、相手が飛んだ場合はほぼ着地のスキに当てるために、遠距離の相手は地上をステップなどで移動しなければならなくなる。こうなれば僚機が非常に動きやすくなり、開幕などはかなり有利に展開できる。

砲撃モードは、なるべく建物の陰などに隠れつつ使いたい。その際相手からロックオンされているかどうかや、相手の位置などを、常にレーダーで確認しよう。

また、ガンタンクの歩く角度によって、120mmキャノンの射角が若干変化する。どれぐらいの角度までなら足を止めずに撃てるのか？ などは、シッカリとプレイして覚えよう！

ちなみに砲撃モードは、空中で静止して撃つことが可能で、ブーストゲージを消費しない優れものだ！



開始位置から少し移動すれば、もう砲撃モードの射程距離だ！ 撃ちまくれ！

僚機に頼れ!!

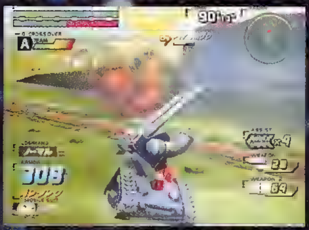
前項では長所を挙げてみたが、やはり歩きしか安定行動が無いガンタンクは、いつかは相手に距離を詰められる。こうなると、どうやっても攻撃を受けてしまう……という状況に陥ることが多い。これは基本的にどうしようもないので、事前に味方に助けてもらうしかない。

なので、できれば僚機は相手をかく乱できる、機動力の高い機体が理想的といえる。敵機をガンタンクに近付けないようにしてもらえば、その間に自分は後方からの砲撃モードで自由に攻撃できる。

ガンタンクを使う場合には、何でも自分でやろうとせずに、ある程度は僚機に頼ろう。

また、相手に近寄られてしまった場合、120mmキャノンよりもボップミサイルの方がけん制力は高い。

とにかく、格闘が当たる間合いにだけは近寄らせないよう撃ちまくれ！



撃った瞬間に足を止めなければ、動作中に体を射角外にしても平気だ！



近距離でボップミサイルが当たりそうなら……、

先読みでコアファイター特攻→キャノン砲につなげ！

ガンタンク対策

砲撃モードに気を付けて苦手な地形に追い込もう！

うかつに飛んだら大変なことになるぞ！

大抵の場合、ガンタンクは開幕に砲撃モードを狙ってくる。そのため、戦闘開始直後は不用意なブーストダッシュをしないよう心がけること。まずは、地上ステップや建物の影をうまく使って移動することだ。

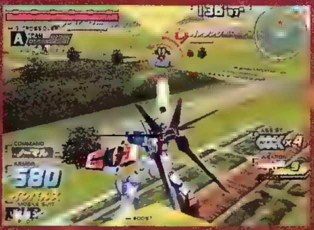
ある程度近寄ることができたら、味方とL字型に展開しつつ、射撃などでけん制をしよう。これだけで、ガンタンクは十分に実力を発揮できなくなるので、相当戦いやすくなるはずだ。

また、ガンタンクと1対1の状態になった場合には、地上付近から射撃を狙っても、すべて歩きで回避されてしまう。ガンタンクの斜め45度くらい上から攻め込めば、位置やタイミング次第だが射撃を当てることができるぞ。

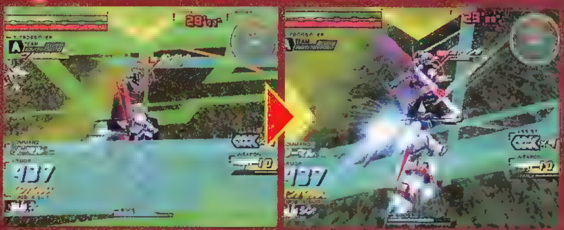
無理に格闘を狙いにいくのは危険。アッサリ迎撃されてしまうので、焦らずにじっくり機会をうかがおう。ただし、ガンタンクを味方と二人で取り囲んだ場合は別。一人が迎撃されても、残る一人が確実に格闘を当てられるので、このような場面では多少無理をしてでも当てにいきたい。

ガンタンクはほとんど地上で戦っているため、地上格闘を決めるチャンスがあれば狙おう。基本的には地上格闘の方が威力の高いものが多いので、格闘を狙うなら地上から仕掛けていこう！

建物が多く、込み入ったステージは、小回りの利かないガンタンクは苦手とする。うまくステージを使うと、案外楽に勝てることがあるぞ！



空中での機動力に欠けるガンタンクは、十字砲火に弱い。うまく展開して取り囲め！ 取り囲んでしまえばこっちのもの。後はもう一方の敵機をさばきつつ、ガンタンクに一定間隔でけん制しよう！



Gクロスオーバーを使えば、ガンタンクは効果範囲から逃げる。

そこを逃さないよう、キッチリと狙っていこう！

G事典 ガンタンク補足：砲撃モードはステップで瞬時に解除できるので、とっさの場合でも回避は可能だぞ！ また、ガンタンク&ガンタンクでお互いを援護し合う……これもアリだ！

試合を動かすキーパーソン

機体攻略&対策 キュベレイMk-II



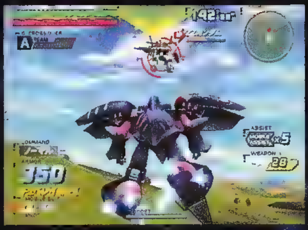
ファンネルがほぼ接射で攻撃し、遠距離からダメージを与えられる。放置できない機体相手にどう立ち回る?

ファンネルの使い分け

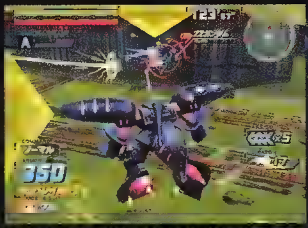
ノーマルモードのファンネルは、おまけ程度の性能。基本的にはファンネルモードで、3基ずつ飛ばせる格闘を使おう。1発の威力は低いが、チリも積もれば山となる。赤ロックオンギリギリの距離から撃ちまくれ。

敵機との距離が近くなってきたら、射撃押しっぱなしによるファンネル停滞を使おう。3基停滞させて、6基敵機に射出する。ファンネルを回避するためにブーストを消費した敵機の着地硬直を、停滞させておいたファンネルで狙えるぞ。

ノーマルモードの射撃チャージ、ファンネルモードの特殊格闘のファンネル一斉射出は威力が高い。一定時間で自動的に弾が発射されるが、サブ射撃と特殊格闘で、ファンネルが飛んでいる最中でも、任意のタイミングで発射できる。敵機が硬直をさらしたのを確認できたら、すかさず発射しよう。弾の消費は激しいが、全弾当たらなくても大ダメージを与えられるぞ。



ノーマルモード時の射撃チャージは、敵機の周りに一旦停滞するタイプ。



ファンネルモード時の特殊格闘は、敵機をずっと追いかけていくタイプだ。

接近を許すな!

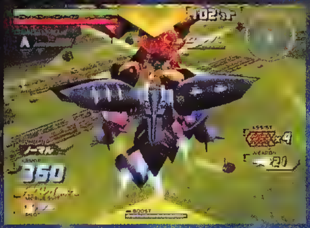
ファンネルを使った遠距離戦がめっぽう強いキュベレイMk-II。しかし、接近された途端に苦しい戦いを強いられるぞ。

特に、密着している敵機に対しては攻撃手段が無い。ファンネルモード時に接近されると、一方的に撃破される恐れがある。接近される前に、ノーマルモードにしておこう。

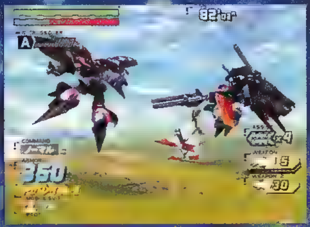
万が一接近されてしまったら、モビルアシストを使ってダウンを奪いたい。もしくは、ファンネルを射出しながらいったん上空に逃げ、そのスキにモードを変更しよう。敵機に密着される前に、ノーマルモードになることが重要だ。

ノーマルモードになれば格闘が使用できるので、敵機に接近されてもある程度戦えるぞ。

気を付けておきたいのが、「撃破されて再出撃する場合、モードは撃破されたときのまま」ということ。ファンネルモードで撃破されて、敵機の目の前に再出撃したら、同じことの繰り返しだ。撃破を覚悟でモードチェンジするのもアリ。



モビルアシストは最終防衛ライン。ここを突破されたら危険だ!



格闘は意外と優秀。不用意に近付いてくる相手は、迎撃してやろう。

キュベレイMk-II対策

接近戦でカタを付けろ!

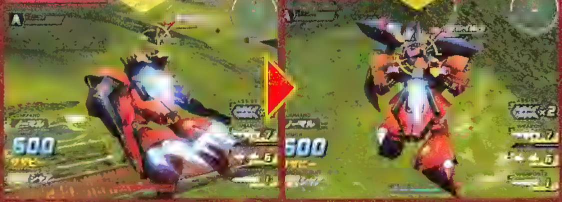
密着したら逃がすな!

ファンネルモードを使っての遠距離戦が強いキュベレイMk-IIだが、逆に付け入るスキはそこにある。

ファンネルモード時のキュベレイMk-IIの攻撃は、どれも本体の少し前方から発射される。そのため、密着するほどの接近戦になると、どの攻撃も当たらなくなってしまうのだ。キュベレイMk-IIからダウンを奪った場合など、チャンスを見付けたら一気に接近を試みよう。

一度密着状態にしたら、距離を空けられないように前ステップを繰り返そう。後は、相手の動きを見て、避けられないように格闘を当てにいくだけ。その繰り返しで、簡単に撃墜できるはずだ。

キュベレイMk-IIをダウンさせたら、チャンス到来!



密着したら怖いものは無い。一方的に攻撃してやろう。

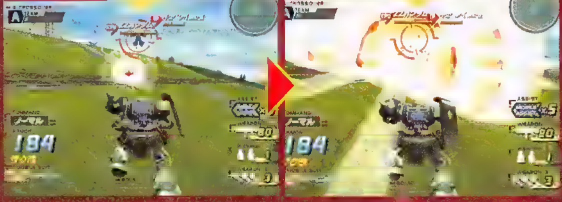
ファンネルを撃ち落せ!

射出されたキュベレイMk-IIのファンネルは、そこに攻撃を当てることで撃ち落せる(追い返せる)。

自機の周りに障害物があって、既に目の前にファンネルが現れた場合などは回避に専念するしかないが、ある程度開けた場所でファンネルが飛んでくるのが確認できたら、撃ち落としを狙おう。特に、範囲の広い射撃武器を持つ機体は、キュベレイMk-IIをロックして射撃を撃てば簡単に当たるぞ。

ファンネルを撃ち落した場合、ファンネルの弾数は減らないため、その場しのぎにしかならない。それでも遠距離で一方的に攻撃されるよりはマシ。機動力の低い機体は、常に撃ち落しを意識して戦おう。

飛んでくるタイミングで射撃を撃ち込むと…



ファンネルはキュベレイMk-IIに戻っていくぞ。

G事典
補足1:ノーマルモード時にファンネルを使うのは弾のムダ。ファンネルモードのときのために、弾を温存しておこう。
補足2:撃ち落せるのは、キュベレイMk-IIのファンネルのみ。νガンダムとサザビーのファンネルは撃ち落せないぞ。

ゴッドフィンガーで勝てるさ!

機体攻略&対策 ゴッドガンダム



最強の格闘機の名をほしいままにするゴッドガンダム! うまくけん制して相手の体勢を崩し、強引に突っ込め!!

まずは近付け!

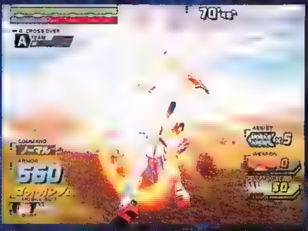
射撃武装が少ない代わりに、格闘全般の威力が高く、当てやすいゴッドガンダム。しかし、何も考えずに突っ込んでも迎撃されるだけなので、僚機にしっかり援護してもらおう。相手の体制が崩れたら、持ち前の機動力を活かして一気に距離を詰めろ!

ただし、接近したからといって即座に格闘を狙っても、バレバレでは当たらない。うまく相手に張り付いて、中間距離に逃がさないようプレッシャーを与え、スキを見せるのを待ってから一気に格闘に持ち込もう。

どうしても相手がスキを見せなかったり、逃してしまいそうな場合、ときには強引にゴッドフィンガーで攻めていくのもアリだ。また、空中格闘から→→派生のバックドロップはカットされにくい。乱戦中に空中で格闘がヒットした場合は→派生を出してカット防止をしつつ、相手がすぐに起き上がるようならさらに追撃……。ダウンするようなら僚機と別の一機を攻め立てよう!

地上通常格闘は、左右に高速で移動しながら相手に近付くが、この左右の移動はうまくタイミングが合うと正面からの射撃を回避しつつ当てられる。覚えておこう。

空中ダッシュ格闘のジャンプキックは、タイミング次第で相手のバックステップのスキに当てることが可能。スキが小さいので、格闘を警戒して地上でステップを連打している相手にはかなり有効な手段だ!



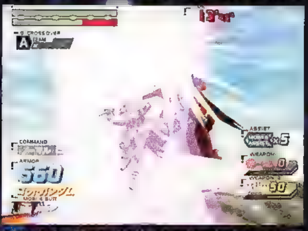
ゴッドフィンガーは格闘カウンター付き。相手の格闘とかち合うとヒートエンドが発動するぞ!!

"神"は相方を選ぶ……!?

ゴッドガンダムは格闘機体なので、近付くまでが勝負。しかし本作では射撃が強いため、そう簡単に接近できない。そのため、相方は敵機をダウンさせやすい機体がベストだろう。特にガンダム試作3号機やZガンダムなどは、遠～中間距離の撃ち合いで相手をダウンさせやすいので相性がいい。僚機が片方をダウンさせれば、一気に距離を詰めやすくなる。

グフ・カスタムやガンダム試作2号機など、かく乱に向いた機体と組んで相手のペースを崩すのも有効。

忘れてはいけないのが、生存能力が高い機体と組むこと! 格闘機体ゆえに、ちょっとしたミスで一気にダメージをくらいやすく、コストオーバーの影響を受けると一気に動けなくなってしまう。それだけは避けるようにしたい。相方がピンチのときにはワザと撃破されて、コストオーバーを避けることも重要だぞ!!



起き攻めで強いゴッドスラッシュタイフーン。画面端で敵機がダウンしたら積極的に使え!



アシストが近距離でヒットしたら……、

空中格闘につながる。威力が段違いなので要練習!

ゴッドガンダム対策

とにかく近付かせるな!!

弾幕を張りまくれ!

格闘攻撃が強力なゴッドガンダムを相手にする場合、基本は接近させずに、遠距離で封殺したい。しかし射撃を弾くゴッドフィンガーなどで、いつかは強引に近付かれることは避けられない。そんなときは、バックステップを使いつつモビルアシストなどで迎撃を狙うのがオススメだ。

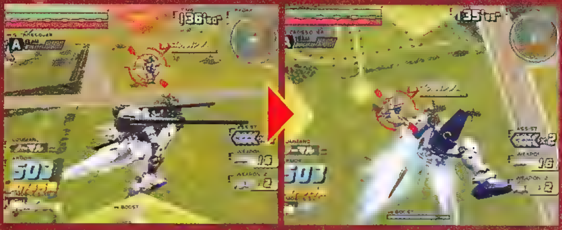
ゴッドガンダムの格闘を避けることができたら、すぐに反撃せず格闘のスキに距離を取った方がいい場合もある。ゴッドガンダムの格闘はほとんどスキが無いものばかりで、うかつに反撃を狙うと避けられて大ダメージを受けてしまうことがある。よほど自信を持って反撃できるとき以外は、素直にゴッドガンダムの間合いから逃げることも重要だ。

また、常に相方と一緒に動くことを心がけよう。僚機と同じ場所で戦えば、格闘をくらってもすぐにカットしてもらえるので、ちょっとしたミスから大ダメージを受けるといったことが少なくなるぞ。さらに、移動技を持った機体であれば、とっさの場合でもすぐに逃げられるため、かなり安定してゴッドガンダムの間合いから離脱することができるだろう。とにかくゴッドガンダムを相手にしたときは、色気を出さずに常に堅実に動くことを意識しよう。少しの油断で、一瞬にして戦況を覆されてしまうぞ!

ちなみに、ヒートエンドの後に体力が少し残った場合には、受け身を取らないとさらに空中で格闘を決められてしまうことがあるので注意!



どうしようも無いときは、モビルアシストを使っておこう。意外と格闘をカットしてくれることが多いぞ。ゴッドガンダムの格闘に巻き込まれ、壊されてしまうことも多いのだが……。



ガンダム試作3号機の爆導索のような高速移動技なら……、

こんな感じで緊急離脱できるので、比較的戦いやすいか?

G事典 ゴッドガンダム補足:超級覇王電影弾は意表を突いて出せば、意外に誘導性能が高いため、当たりやすくなるぞ!

ワシから逃げられると思うでないわ!!

機体攻略&対策 マスターガンダム



前号では移動などの基本的な要素を中心にしたが、今回はさらに突っ込んだ攻略を掲載。併せて対策も紹介するぞ。

格闘の選択

高性能の格闘を豊富に備えたマスターガンダム。適当に出しても十分強いが、状況に応じて格闘を使い分ければ、さらに強くなる。

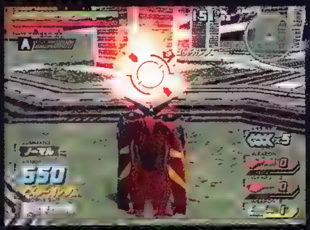
主力として使いたいのが、ダッシュ格闘。攻撃発生が非常に早いので、敵機と密着して撃つとほぼ回避不能だ。ステップのスキ狙いや、敵機の格闘を見てから迎撃、といった使い方ができるぞ。ただし、外したときの硬直が若干長い。回避された場合のリスクは高いので注意しよう。

ダメージを取りにいきたいときは、地上格闘が有効だ。最後の1段を←or→＋格闘で締めると、最もダメージ効率がいい。

地上格闘は発生が若干遅く、スキが大きい。特殊射撃の追加入力を当てたときなど、確定する場面でのみ使っていこう。

空中格闘は、ニュートラル、ステップ共にスキが小さい。外れた場合でも1段目で止めれば、遅い反撃ならば回避できるぞ。気軽に使っていける格闘だ。また、どちらも判定が大きいので、ステップされても引っかかることがある。

着地硬直を狙うときは、サブ射撃が有効だ。射撃を打ち消すので、敵機は射撃で着地硬直を守れなくなる。格闘でも、負けるのはゴッドフィンガーだけなので、機体によっては確定するぞ。



フィンガー対決は、ゴッドガンダムに軍配が上がる。↓＋格闘の当て身で迎撃してやろう。

起き攻めをマスターせよ!

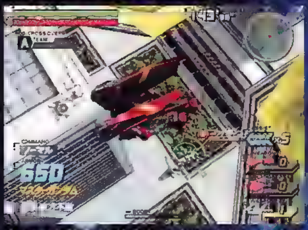
敵機をダウンさせたら、一気に間合いを詰めて起き攻めを狙おう。

起き攻めの基本は、相手の頭上を取ること。マスターガンダムの場合も基本は変わらないぞ。頭上を取ったら、相手の起き上がりタイミングを計りながら上空に待機しよう。

相手が起き上がる少し前くらいから特殊射撃を発動する。特殊射撃は最大までためて、6体のマスターガンダムを召喚しよう。ちょうど相手が起き上がるころに、小型マスターガンダムが重なるぞ。

これで、地上は6体の小型マスターガンダムが制圧、上空にはマスターガンダム本体が待ち構える。回避困難な強力連携の完成だ。

この連携の狙いは、回避に困っている相手に特殊射撃か、マスターガンダム本体の攻撃を当てること。どちらかの攻撃が当たったら、そのまま最大ダメージを取ろう。



上への攻撃方法が少ない本作。敵機の頭上を取るのは、起き攻め以外でも有効だ。



タイミングを計って、特殊射撃をためはじめる……。

起き上がりに重なり、単機で立体的な連携が可能だ。

マスターガンダム対策

対処しづらい格闘機を攻略しよう

まずは距離を取る

マスターガンダムが持つ、離れた距離から攻撃できる射撃武装は、特殊射撃、射撃チャージ、モビルアシストの三つのみ。距離が離れた状態であれば、この三つにさえ気を付けていれば安全だ。

ただし、マスターガンダムは機動力が高いので、バックステップや、空中ダッシュで常に距離を取りながら戦おう。

それでも接近されてしまった場合は、上空に逃げるのが有効。マスターガンダムは上空に移動するのが苦手なので、飛んでいる間は一時しのぎにはなる。ブーストを使わずに移動する手段を持たない機体は、着地際に読み合いになってしまう。できるだけ、僚機に援護をしてもらおう。

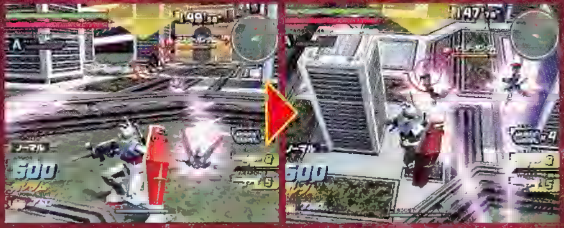


近付かれたときの対処では、バックステップも有効。ただし、マスタークロスが届く距離の場合は、射撃と格闘の読み合いになってしまうぞ。硬直は長くなるが、バックステップ射撃で最悪でも相打ちにしよう。モビルアシストは一方的にくらう可能性があるが、格闘をくらうよりはマシ。割り切った行動が必要だ。

十二王方牌大車併の避け方

マスターガンダムと戦う際に、格闘と同様に脅威になるのが特殊射撃の十二王方牌大車併だ。6方向から攻撃され、回避に専念しないと避けづらい。

まず覚えておきたいのが、小型マスターガンダムは、一旦自機の周囲に展開して固定され、そこから順番に飛んでくるということ。自機と同じ高さで固定されるので、できるだけ地上近くで固定されるのを待とう。避け始めるのは固定されてから。小型マスターガンダムが固定されたら、レバーを入れながら斜めに上昇しよう。上昇の速い機体であれば、これだけで避け切れる。確実に避けたい場合は、途中から自由落下に切り替えよう。着地直前に空中ダッシュすれば、完璧に避けられるぞ。



小型マスターガンダムが固定されたら、上昇を開始する。

飛んで来る方向をよく見ながら、レバーで方向を制御しよう。

G事典 **補足:** 地上ステップ格闘から←or→＋格闘に派生した場合、マスターガンダム側が入力したレバー方向と同じ方向に敵機がステップすると、(マスターガンダム側が←に入力したら敵機側も←)回避されてしまうぞ。地上ステップ格闘を当てたら、↑＋格闘に派生した方が安定だ。

戦場を自由に翔けろ！

機体攻略&対策 フリーダムガンダム



フリーダムガンダム（以下、フリーダム）の長所は、その機動力。超高速移動で相手を幻惑し、スキあらば大ダメージを狙っていけ！

Text：Sando

基本行動を覚えよう

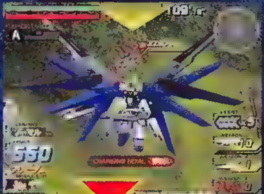
各種モーションを途中でキャンセルして、高速移動できる「覚醒キャンセル」。この移動中に少しブーストを使うことで、飛び上がりながらレバーを入れていた方向へ勢いを残しながら移動するため、少量のブーストでも長距離を移動できる。基本はこれを使った高速接近&離脱で、相手の不意を突いていこう。

モビルアシストが優秀なので、相手の近くでモビルアシストを出し、すぐに覚醒キャンセルで移動。モビルアシストとL字型にビームを撃つようにすると、回避が困難になるぞ。

攻撃の基本は射撃→覚醒キャンセル→射撃or格闘が、威力が高く慣れれば簡単にできるようになる。しっかり練習しよう！　また、あまり機会は無いが空中ダッシュ格闘→覚醒キャンセル→空中通常格闘は300近いダメージを与える。狙える機会があれば絶対に決めたいコンボだ。

覚醒キャンセルがある場合は前線で大暴れし、無くなったら僚機に援護してもらいつつ少し下がろう。基本性能は特筆するほど高くはないので、覚醒キャンセルが無い状態で前線に飛び込んでも、返り討ちに遭うだけだぞ！

わざとスキの大きい技で相手を誘い……、





覚醒キャンセルで回避しつつ反撃しよう！

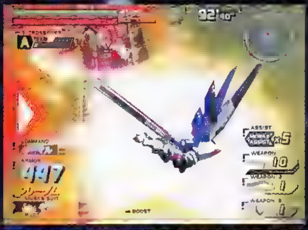
覚醒キャンセルを使えないときは？

覚醒キャンセルが無い状態での行動の基本は、僚機の援護に頼りつつモビルアシストなどをうまく絡めて、覚醒キャンセルがたまるまでの時間稼ぎをすることだ。

覚醒キャンセルが無い状態で相手に追われている場合に使えるテクニックを紹介。特殊格闘→覚醒キャンセル空撃ちでかなり高くまで急上昇できる。一時的な緊急回避用として使っていけるぞ。

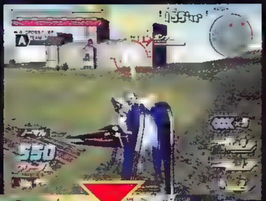
そのほか、空中ダッシュ格闘は発生がかなり早いので、追われているときに不意に切り返しで出してみるのもいいかもしれない。ヒットしていたらサブ射撃で追撃し、相手を吹き飛ばそう。

僚機は相手を足止めできる機体だと、時間を稼ぎやすい。よく相談して決めよう！



特殊格闘の出始めを覚醒キャンセル（空撃ち）すると、こんなに高く飛べる

この距離で射撃がヒットしたら……、





覚醒キャンセルでさらに格闘へつなげよう！

フリーダムガンダム対策

誘いには乗らず堅実にいけ！

覚醒キャンセルが無い状態をたたけ！

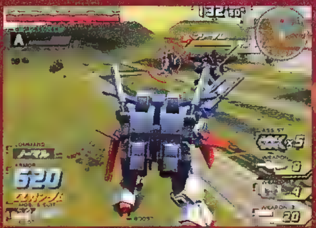
覚醒キャンセルが使えない場合、フリーダムの性能はコスト3000としては低い部類に入る。そこをうまくたたこう。覚醒キャンセルのストックは3回なので、相手が使った回数を覚えておけば、使い切った後10秒間はリロードされない。強引に押していこう！　また、攻めているときにフリーダムをダウンさせると覚醒キャンセルを回復されてしまうので、基本はダウンさせない技や、大ダメージが与えられる技を狙っていこう。特にV2ガンダムのアサルトバスターなどは、この状況だと1発で相手がダウンし、そのまま逃げ切られる可能性が高くなる。

覚醒キャンセルがある状態では、フリーダムの不用意な格闘や振り向き撃ちといった硬直を狙うと、覚醒キャンセルで回避されるだけでなく、そこから反撃まで受けてしまう。ここはガマンして覚醒キャンセルが無くなるのを待つようにし、攻めに行くときは攻めに、守るときは守りに徹底しよう！

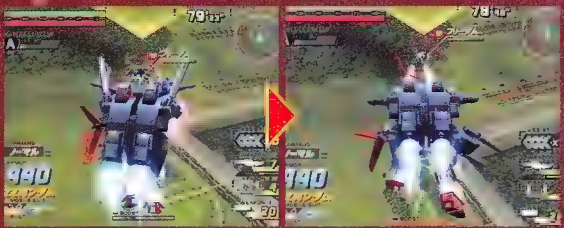
そのほか、コスト1000×2機などで組み、常に大ダメージを与えられる攻撃を狙い、相手の回避ミスを狙う方法がある。ただし、これは安定しない上にヘタをするとボロ負けする可能性があるため、あまりオススメはできない。そういった戦術もある、ということを頭に入れておいてほしい。

フリーダムの空中通常格闘の2段目を⬆派生（居合い斬り）にした場合、当たり方によるが受け身を取ることで、連続ヒットせずにやり過ごせる場合が多い。フリーダムの格闘をくらった場合はボタンを連打して、即座に受け身が取れるようにすれば受けるダメージが小さくなり、さらに反撃のチャンスが生まれるぞ。しっかり覚えておこう!!

なるべく僚機とずっと一緒に行動しよう！　これならフリーダムも不用意には攻められない。また、画面端を背にした形で待つと、フリーダムが覚醒キャンセルによる背後からの攻め&回避できなくなるので、意外と効果があるぞ！



着地硬直だけは、いかに覚醒キャンセルでも消せない。



このスキに一気にたたみかけるつもりでいこう。

G事典 **フリーダムガンダム補足：**フリーダムの地上通常格闘の⬆派生は威力は非常に高いが、地形次第で途中で相手がダウンするため、安定しない。注意しよう!!

核だけがすべてじゃない!!

機体攻略&対策 ガンダム試作2号機



瞬時にははるか上空へ飛び上がることが可能なガンダム試作2号機は、生存能力・かく乱能力においてトップクラスの機体だ!

Text：ダンカー

とりあえず飛んでみる?

ガンダム試作2号機（以下、試作2号機）の特殊格闘、ホバリング。この性能やその後の行動を覚えよう。

よく見かける行動が、ホバリングによる急上昇で最高高度まで行き、アトミック・バズーカを発射するというものだが、これはかなりバレバレの手なので、あまりオススメできない。

基本的に、急上昇した後は、ブーストを消費せず移動できる↑＋サブ射撃で空中を移動しつつ様子を見て、相手の頭上を押さえ込もう。

頭上を押さえたら←or→＋サブ射撃で空中に停滞しつつ、相手の出方をうかがおう。敵機の真上を取れば、相手はこちらの姿を捕捉できなくなるために、行動が読まれにくくなる。

さらに相手側は常にアトミック・バズーカの警戒もしなければいけないので、ただ頭上に居るだけでも相当なプレッシャーになり、その分僚機が動きやすくなる。警戒を解かれたと思った辺りで不意に降りて、格闘を狙うなどして再度上昇しよう。

これを数回繰り返せば、相手に上空から降りての格闘を警戒させることができる。これでアトミック・バズーカに対する意識がおろそかになったらこっちのもの。敵機がこちらを見なくなった瞬間などを狙ってアトミック・バズーカをてば、意外と簡単に当たってくれるはずだ。

ここまで準備ができれば、アトミック・バズーカと不意の格闘、どちらも警戒させることができ、敵機の動きを制限できるため戦いやすくなる。

ちなみに、試作2号機は抜刀状態を長く維持することで、ビームサーベルの威力が上がっていくのは以前触れた通り。一部の格闘のダメージが上昇するので、基本は開幕から抜刀状態にしておこう！

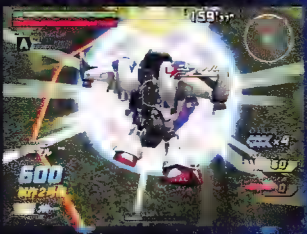
高飛び以外の立ち回りは?

ホバリングを使った急上昇以外の基本的な立ち回りには、モビルアシストを使って中間距離でけん制しつつ格闘を狙ったり、わざと着地して相手に射撃を撃たせ、それを←or→＋サブ射撃で回避しつつ格闘を当てる方法などがある。

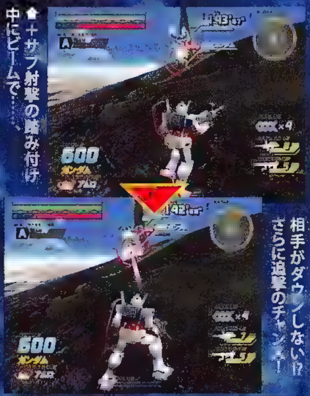
もし←or→＋サブ射撃を相手に避けられてもスキは小さいので、相手の反応が相当早くない限りは反撃を受けにくい。

また、空中ダッシュ格闘は前方にシールド判定が付加される。相手の射撃を防げる上に、発生は早く使いやすいので、強引に攻めていきたい場合にかなり頼れる。

格闘の途中で射撃ボタンを連打すると、ビームサーベル投げ捨てを出せる。これで相手をダウンさせずに攻めを継続し、逃げる相手を追っていこう。追いかける際には、各種サブ射撃を使うといいぞ！



アトミック・バズーカのスキをシールドでキャンセルできる。近距離で撃っても大丈夫だ



↑＋サブ射撃の踏み付け中にビームで……、

相手がダウンしない!? さらに追撃のチャンス！

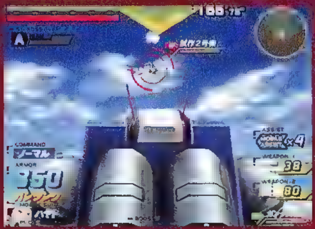
ガンダム試作2号機対策

長所を封じ、弱点を突こう

不用意に飛べなくさせろ!

試作2号機との対戦で厄介なのが、長時間上空に停滞されること。いつの間にか頭上を取られて手出しできなくなってしまい、さらに試作2号機の姿が見えない状態になってしまう。対策は、まずロックオン距離の長い機体を使うこと。試作2号機が飛んだ瞬間に自分も上昇し、試作2号機が最高度まで達したところを撃ち落すのだ。そのほか、ガンタンクや陸戦型ガンダムといった機体の砲撃モードを使って撃ち落すのもなかなか効果的だ。

それでも頭上を取られてしまう場合、モビルアシストを使うのも効果的。ウィングガンダムゼロや陸戦型ガンダムのようなモビルアシストは、視認できないような真上にも攻撃可能。いざというときはモビルアシストに頼ってみよう！



試作2号機が飛んだのを見たら、すかさず砲撃モードで連射だ！ ただし、試作2号機ばかりに気を取られ過ぎないように注意すること。

相性の差で勝て!

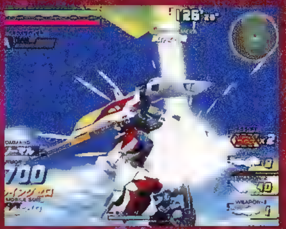
ホバリングを使った急上昇関係以外の対策にも触れておこう。試作2号機は射撃攻撃が弱く、機動力はそれほど高い方ではない。こちらが射撃性能に優れ、機動力の高い機体を使うことで、機体相性的にかなり有利に戦えるようになる。これも対策の一つといえるだろう。

機動力がある程度高い機体ならば、試作2号機を代表する武装であるアトミック・バズーカを回避しやすいぞ。

ちなみに、試作2号機の格闘攻撃は、どれも判定が強い。ビーム・サーベルのレベルアップといった要素もあるため、威力の面でも脅威となる。いつの間にか乱戦に持ち込まれないように、気を付けておこう。

Zガンダムなど高速移動できる機体なら、常に視界に入れられる。





一部のモビルアシストは、真上にも射撃をしてくれる。撃ち落せ！

G事典 ガンダム試作2号機補足：試作2号機のシールドは、ガード中にレバーを入れることでガード方向を若干ずらすことができるぞ!

たまには意表を突かないと!



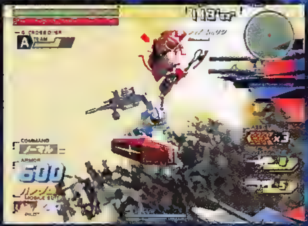
ガンダム

アシストキャンセルの活用により、新たな動きが開発されたガンダム。初代エース機体の意地を見せてやれ!

Text:[illegible]

アシストをフル活用!

今号で紹介した、アシストキャンセル。ガンダムの特殊格闘をモビルアシストでキャンセルすると、勢いを残しつつ、移動しながら出す。タイミング次第で、約1機体分ほど飛び上がるぞ。攻撃を引き付ければ避けることも可能。タイミングと距離感を計るのが難しいが、格闘も避けられる。スキが大きく普段は扱いづらい特殊格闘だが、特性を残しつつ、ローリスクで使える。



モビルアシストは本体にも攻撃判定がある。接射でも使っていけるぞ。

有効なのは、ダウン中の敵機への起き攻め。敵機と密着して特殊格闘を入力すると、一瞬で敵機の真上に移動する。ここでアシストキャンセルを使えば、敵機の真上で止まるぞ。

ガンダムのモビルアシストは、真下の敵にも攻撃する。モビルアシストとガンダム本体の波状攻撃をお見舞いしよう。この起き攻め最大の特徴は、ブーストゲージを使わずに敵機の頭上を取れること。ガンダム側がかなり有利な状況で戦えるぞ。モビルアシストの使用回数が0の状態でも、積極的に狙っていこう。

自機が空中に居るときに、赤ロックオンの敵機に対して特殊格闘を入力すると、敵機に対して真っすぐ進む軌道になる。空対空で頭上を取ることはできないので注意しよう。

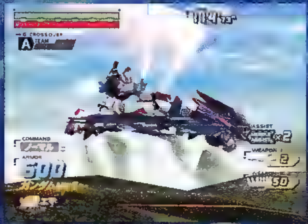


敵機が起き上がり始めたら、特殊格闘を入力……、

一瞬で敵機の頭上を取れるぞ!

モビルアシストを使ってスーパーガンダムへ!

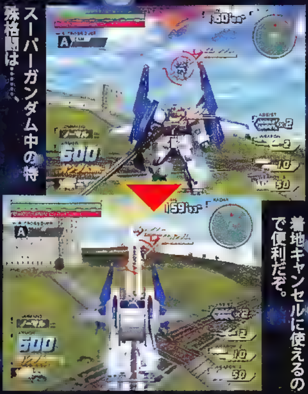
ガンダムMk-II（以下、Mk-II）のモビルアシストは、Mk-IIが各種メイン射撃を使うと一緒に撃ってくれる。非常に使いやすく、Mk-IIの特徴であるリロードと非常に好相性だ。持続時間も長いので、モビルアシストを使い切らずに撃破されることは避けたい。モビルアシストはなるべく早く使い切り、展開を有利に運ぼう。



ロング・ライフルモード中の、最[illegible]み編である特殊格闘。威力はかなり高いぞ!

モビルアシストが無くなったら、機動力が高いスーパーガンダムモードに移行して、中間距離での援護に徹しよう。スーパーガンダムは背面のGディフェンサーがシールドとなっているために、後方からの攻撃は一部の射撃以外すべてガードしてくれる。危なくなったら相手に背後を向けておけば、射撃が当たってもノーダメージでダウンできるので、うまく活用しよう。ただし、その後は武装がロング・ライフルになる。

ロング・ライフル時は足を止めて撃つ武装しか持たないので、相手に囲まれると攻撃を受けやすい。シールドは、状況をしっかり把握して有効活用しよう!



スーパーガンダム中の特殊格闘は……、

着地キャンセルに使えるので便利だぞ。

換装を使いこなせ!

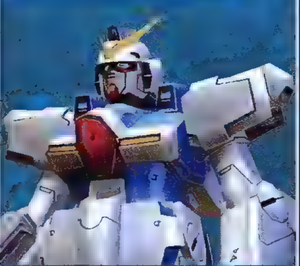


ガンダムMk-II

機体自体の基本性能は普通ながら、武装が豊富。常にリロードして、弾切れが起こらないように!

Text:タンカー

各種形態を使いこなせ!



Vガンダム

武装は少ないながら、優秀なものがそろっている。各種形態で変化する特徴を覚えろ!

Text:タンカー

各形態の特徴は?

まずは、各種形態の基本的な使い方と特徴を覚えておこう。

通常形態は、いつでもほかの形態へと移行できる。平凡な性能だが、射撃からのボトム・リム射出を連続で当てられるため、安定したダメージを与えられる。いざというときのトップ・リム&ボトム・リム同時射出で大ダメージを狙えるのが魅力だ。

トップ・ファイターはジャンプの上昇速度が遅くなる代わりに、ブースト移動がホバーになり、ブースト移動が終わってもその場で止まらずに若干滑る。この滑っている間はブーストが回復する上、すぐにステップへ移行できるのでほぼスキが無い。

機体が小さいために、ビームを撃つ際のオートシールドが前方すべてを守ってくれる。射撃の撃ち合いでガードが発動する確率が非常に高く、一方的に勝てることが多い。

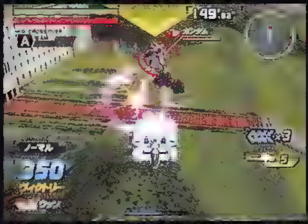
弱点は、射撃からのボトム・リム射出が状況限定でしか連続ヒットしないことと、格闘の攻撃力が全体的に低くなるため、大きなダメージを与えられないこと。

さらにホバー移動のため即座にステップできず、格闘に弱い。中間距離で戦うように心がけよう。

ボトム・ファイターはロックオン距離が短くなる。さらに射撃の威力が下がり、オートシールドが発動しなくなる。その代わりに格闘の攻撃力や誘導性能が上がり、一気に大ダメージを狙えるようになるぞ。

近距離でかなり強いため、近距離戦になりそうであれば、すぐにこのモードに移行してしまおう。

最後にコア・ファイター。この形態になるとスキだらけなので、すぐに通常形態に戻ろう。ただし、バルカンの性能がいいので、最後のケズリ用として使うのはアリかも!?



ボトム・ファイター形態の変形は後ろにも撃てる。威力は下がっていないので安心だ。

G事典

ガンダム補足:敵機と接近しているときは、前ステップアシストが有効。敵機が横ステップすると、左右に出現したアシストを当てられるぞ。

ガンダムMk-II補足:リロードのスキは着地硬直とほぼ変わらないので、狙われていない限り着地はリロードでキャンセルしていこう!

Vガンダム・用語の補足:トップ・リム＝上半身のパーツ　ボトム・リム＝下半身のパーツ　ボトム・ファイター＝いわゆる脚形態　トップ・ファイター＝いわゆる腕形態

アンジェリア&ミルドレッド解禁!!



ARCANA HEART 2 アルカナハート2

その強烈な個性で話題を呼んだアンジェリアが、ついに使用解禁！ 併せて光のアルカナも追加され、組み合わせは何と全324通りに。さらなる可能性を追究しよう！

アルカナハート2
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：3月21日（稼働中）
■使用基板：—

●文中の略号は以下の意味を表します。
【 】＝アルカナコンボでのつなぎ　Ⓒ▶＝キャンセルでのつなぎ
Ⓙ▶＝ジャンプキャンセルでのつなぎ　Ⓗ▶＝ホーミングキャンセルでのつなぎ。

Text:age、OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、フラン（攻略）、カイゼルちくわ（SIGNALS!）



方向転換が可能な突進技のそのきらめきはスターライトが強力なアンジェリア。これを主力に逃げ回りつつ、体力を奪うチャンスをうかがおう！

Text:フラン

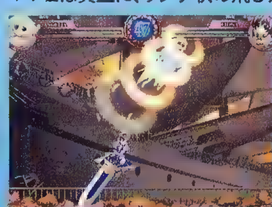
技解説

　そのきらめきはスターライトは、⬇タメ⬆だと前斜め上に、⬅タメ➡だと正面に突進攻撃を繰り出す技で、追加入力で任意の方向に再度突進できる。A～Cの順に移動距離が延びるが、発生はどれも同じ。出した瞬間から空中判定かつ発生直前まで全身に相殺判定があり、高空で動作を終えれば反撃されにくいため、非常に使い勝手がいい。

　あなたに贈る幸せのかたちは当て身技。出始めは無敵で当て身判定の発生が早いため、特に相殺後の攻防で便利。成功後は相手を壁に吹っ飛ばすが、一部の（アルカナ）超必殺技でキャンセルすれば追撃可能だ。また、飛び道具跳ね返し判定もあり、飛び道具を跳ね返した場合でも当て身判定は残る。

　お願い私をつかまえては、後方に瞬間移動する技。A～Cの順に遠くに出現する。出した瞬間に無敵になるが、出現後にスキがあるので注意。

　このまなざしはムーンライトは、⬇↘➡は正面に、➡⬇↘は真上に、リング状の飛び道具を連発する技。



そのきらめきはスターライトは、動作中に着地すると着地後にスキが生じる。相手に追いかけられにくい、上方向への方向転換をメインに使おう。



起き上がりや割り込みには、抱きしめたいよマーリン!が有効。ガードされても……、



派生技のあの流れ星にお願いを!まで出し切ってしまえば、相手は対処が難しくなる。

無敵時間はほぼ無いため連続技用で、画面中央ならあなたに贈る幸せのかたちから連続ヒットする。

　抱きしめたいよマーリン!は、マーリンが巨大化して攻撃する技。長い無敵時間がある、発生が早い、相殺が起こらない、空中ガード不能と、かなり万能な技だ。各種キャンセルができず、ガード時のスキは大きいことに注意しつつ使っていこう。

　あの流れ星にお願いを!は抱きしめたいよマーリン!からの派生技で、流れ星を落として攻撃する。ヒット時は相手が地面でバウンドし、距離によって追撃が可能。また、ガードさせれば反撃は受けない。

　乙女心は不安定なの!は、上空から時計塔の一部を落とす技。発生が遅く持続時間が短いものの、出始めから無敵でガード不能なのが特徴だ。

アンジェリア&ミルドレッド解禁コマンド

①テストモードで「CLEAR GAME RECORDS & RESTORE DEFAULTS」に合わせて「1Pのレバーを右に入れたままC、A、C、A、C、A、C、A」と入力。
②パスワード入力画面が出現するので、1P側で「E、⬅、⬇、A、➡、⬆、スタート、スタート」と入力。
③「UNVEILED」と表示されれば成功！

技コマンド表

アンジェリア・アヴァロン

	地上:➡＋攻撃、↗＋攻撃／空中:➡＋攻撃	
	そのきらめきはスターライト	⬇タメ⬆＋攻撃・任意のレバー方向＋攻撃（地）
		⬅タメ➡＋攻撃・任意のレバー方向＋攻撃（地／空）
	あなたに贈る幸せのかたち	➡⬇↘＋攻撃（地／空）
	お願い私をつかまえて	⬇↙⬅＋攻撃（地）
	このまなざしはムーンライト	⬇↘➡＋AB同時押し（地／空）
		➡⬇↘＋AB同時押し（地）
	抱きしめたいよマーリン!	⬇↙⬅＋AB同時押し（地）
	あの流れ星にお願いを!	抱きしめたいよマーリン!中に⬅↙⬇↘➡＋AB同時押し（地）
	乙女心は不安定なの!	AC同時押し・B・AC同時押し（地）

光のアルカナ　ミルドレッド

	ラスターフォース	立ちEorしゃがみE最大タメ（地、通常）
	ライトヴェロシティ	レバーを素早く下方向→上方向（地）
	ノーブルフォトン	⬇↘➡＋E（地／空）
		⬅↙⬇＋E（地／空、AF）
	ジャッジメントレイ	⬇↙⬅＋E（地／空）
	ロイヤルオプティクス	➡⬅↙⬇↘➡＋E（地／空）
	ラスターフォース	⬅⬇↙or➡⬇↘＋E（地／空、AF）
	ヘヴンズフラッシュ	⬇⬇＋E（地、AF）
	セレスティアルゲート	⬇↘➡⬇↘➡＋E（地／空）
	インペリアルディビジョン	⬇↙⬅⬇↙⬅＋E（地／空）
	ルミノスフォーム	CE同時押し（地）
	エンジェリックハイロゥ	ABC同時押し（地／空）
	ディヴァインブレス	⬇↘➡＋ABC同時押し（地、AF）

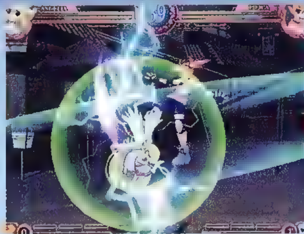
※「通常」は通常時限定、「AF」はアルカナフォース中限定

コマンド表の見方 各技（特殊能力）の種類は、以下のように表記しています。属性効果＝属、必殺技＝必、超必殺技＝超、クリティカルハート＝C、アルカナブラスト＝ブラスト、アルカナフォース＝フォース、アルカナブレイズ＝ブレイズ。また、コマンドの「攻撃」はAorBorC、「・」は前後のコマンドを順に入力、（地）は地上のみ、（空）は空中のみ、（地／空）は地上、空中のどちらでも使えることを表します。

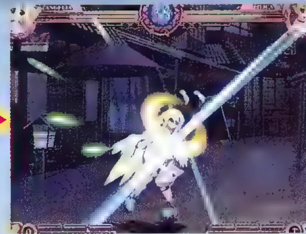
ワンポイント対戦攻略

中距離でのけん制技として使い勝手のいい立ちCと、攻撃範囲の広いジャンプC、あらゆる状況で役立つそのきらめきはスターライト（以下、スターライト）を駆使して立ち回るのが基本。スターライトは1フレーム目から空中判定となる上に相殺判定があるのでつぶされにくく、気軽に出していける。ただし、アンジェリアはジャンプAの発生が遅めなので、相殺が起こった後にジャンプAを出すのは控えた方がいい。相殺後は、主にあなたに贈る幸せのかたちを出していくといいだろう。当て身判定の発生がかなり早く、相手が攻撃を出していれば、ほぼ確実に当て身が成立するぞ。なお、スターライトはヒットしなかったときに備え、上方向に方向転換するのがローリスク。着地硬直を狙われることが無くなるので、比較的安全に逃げることが可能だ。

スターライトを地上の相手にガードさせた場合は、ホーミングキャンセルを使って近付けば攻め込むチャンスとなる。接近後は、発生こそ遅いがガードさせれば大幅に有利となる地上＆空中の➡＋攻撃や、各種地上投げ、空中ダッシュやホーミング移動からのめくりジャンプCなどを使い、積極的に崩しにいこう。



スターライトの出始めは全身に相殺判定があるので、相手の技に合わせればまず相殺が起こる。



相殺後は、そのまま出し切るという選択肢もある。相手の技次第では一方的に勝てるぞ。

基本連続技

Ⅰ［しゃがみA→しゃがみB→立ちC］Ⓒ▶Cそのきらめきはスターライト（⬅タメ➡）～方向転換（➡）Ⓗ▶（⬆+D）→立ちAⒿ▶［B→C（3～5ヒット）］Ⓙ▶［B→C（1ヒット）→E］

Ⅱ［しゃがみA→しゃがみB→立ちC］Ⓒ▶Cそのきらめきはスターライト（⬅タメ➡）～方向転換（⬇）→［立ちA→立ちB（2段目）→立ちC→しゃがみC］Ⓒ▶Cそのきらめきはスターライト（⬅タメ➡）～方向転換（⬇）Ⓒ▶このまなざしはムーンライト

Ⅰの立ちAは、少し引き付けて出すと拾いやすい。Ⅱはリーゼロッテ、フィオナ、キャサリン、アンジェリア以外に決まる。方向転換を遅めに出し、逆側から当てるのがコツだ。



強力な属性効果や特徴的な飛び道具を持つ光のアルカナ。アルカナフォース展開中はミルドレッドが後ろに控え、必殺技が強化＆追加されるのに注目だ。

Text:フラン

技解説

ラスターフォースは各種E攻撃（最大タメ）を当てた際、続けてミルドレッドが攻撃する属性効果。実質上ガード不能となる上、追撃を決めやすい。ライトヴェロシティは、ハイジャンプの高度が高くなるというものだ。

ノーブルフォトンは、わずかに相手を追尾する飛び道具。ジャッジメントレイは、相手の位置をサーチして攻撃が発生する技。移動中の相手に対して出すと移動先を予測して発生するため、相手に当てやすく比較的使い勝手がいい。ロイヤルオプティクスは射程の短い攻撃で、ヒット時は相手を壁に吹っ飛ばす。

セレスティアルゲートは、目の前に光の柱を発生させて攻撃する技。連続技に使えそうだ。インペリアルディビジョンは、ジャッジメントレイを3回連続で放つ技。こちらも相手の移動先を予測して発生する。

ルミノスフォームは、効果中に相手の攻撃を受けた場合（ガードも含む）、ミルドレッドが身代わりになるというもの。身代わり後、自分は相手の後ろ上空に出現するが、出現後に若干スキがあるのが難点だ。

ディヴァインブレスは、上空から相手を狙って極太のレーザーを放つ技。発生は遅いが相手の位置をサーチし続け、ケズリダメージが大きい。



高空でのたたき付け技からつなげば連続技を伸ばせるぞ。

アルカナフォース中の性能

アルカナフォース中はミルドレッドが自キャラ後ろの地上に控え、アルカナ技は全てそこから放たれるようになる。また、全てのアルカナ技の性能が向上し、使用できるアルカナ必殺技が一部変更される。

必殺技版のラスターフォースは、ミルドレッドが相手の背後に出現し、蹴りを繰り出す技。空中ガードは可能だが、発生が早めなので使いやすい。ヘヴンズフラッシュはミルドレッドが自キャラの前に出て、そこに攻撃を受けると攻撃を発生させる当て身技。当て身成立後は追撃が可能だ。

なお、ミルドレッド自身にはくらい判定があり、攻撃を受けると一定時間ミルドレッドが消滅。その間はアルカナ技が使用不能となる。

キャラ&アルカナ基本能力

表中の「防御力」は自キャラの体力に加算される補正、「攻撃力」は相手キャラの体力から減算される補正で、基本値の26,400にこの補正を加えたものが、ラウンド開始時の体力となる。

「根性敷居値」と「最大根性補正」は、残り体力に応じたダメージ軽減補正に関する数値。補正値は残り体力が「根性敷居値」を切った時点で0%から開始、体力が減るほど大きくなっていき、体力ゼロの時点で「最大根性補正」の値となる。この補正値の分、ダメージが軽減される仕組みだ。

ホーミングゲージ回復速度は、ゲージがたまるスピード。×印が消えるまでに要する時間は、アルカナによる違いは無い。なお、どの数値も大きいほど優秀と考えてもらってOKだ。

各キャラの基本能力

キャラ名	防御力	根性敷居値	最大根性補正
ペトラ	-528	60%	25%
キャサリン	2112	50%	25%
ゼニア	528	40%	35%
ドロシー	-792	40%	30%
エルザ	528	30%	35%
クラリーチェ	-1584	40%	45%
はぁと	0	40%	30%
冴姫	0	50%	25%
神依	-1056	45%	40%
このは	-792	50%	25%
舞織	1320	30%	30%
美凰	1584	45%	20%
リリカ	-264	45%	25%
リーゼ	-1056	70%	20%
頼子	1056	30%	35%
きら	1848	45%	30%
フィオナ	1056	55%	25%
アンジェリア	-792	30%	40%

各アルカナの基本能力

アルカナ名	攻撃力	防御力	ホーミングゲージ回復速度
ジラエル	528	-1848	100%
メディン	0	792	90%
アルマシア	264	-792	95%
ヘリオガバルス	-792	-792	105%
カシマール	1056	-1320	100%
サルヴァーチ	0	528	80%
パルティニアス	0	0	100%
ヴァンリー	0	-1320	95%
アヌトゥパーダ	-528	-1320	35%
モリオモト	0	-1848	100%
オホツチ	-528	1056	50%
ランゴン	792	-792	90%
テンペスタス	-528	-1584	110%
ギーァ	-264	-1056	80%
ディウー・モール	0	-528	85%
ニプトラ	-528	0	65%
オレイカルコス	528	528	100%
ミルドレッド	-528	-1584	105%

あるかな2 よろずメモ　●**アンジェリア補足**：そのきらめきはスターライトヒット後は、上方向に方向転換してニュートラルDでキャンセルすれば、D押しっぱなしで近付きつつジャンプ［B→C（3～5ヒット）］Ⓙ▶［B→C（3～5ヒット）］から、このまなざしはムーンライトなどにつなげられる。乙女心は不安定なの！は、キャンセルで出す場合ABC同時押し連打でOK。バックステップや立ちorしゃがみA中にこの入力でも出せるぞ。

本作のキモとなる攻防をチェック！

『アルカナハート』対戦知識集 その2



聖霊の加護を受けし聖女たちの闘いは、地上だけでなく上空高くまで展開されます。空中での闘い方を知り、状況ごとに的確な行動ができるようになれば、勝利への道筋は見えてきますわ。しっかり鍛錬なさい。

空中戦のセオリー

基本となる攻防

空中での自由度が高く、空中戦が主戦場となる本作。地上技でもそのほとんどが空中ガード可能で、空中での動きの幅が広いため、地上技で対抗するのはやや分が悪い。発生や判定に優れたジャンプ攻撃で対抗するか、空中ガードでしのぐのが基本だ。

ジャンプ攻撃を空中ガードさせた後は、2段ジャンプやホーミングキャンセルを使って攻め立てよう。その後は自分が先に着地し、相手が後から降りてくる形になることがほとんど。ここで対空技を狙って、さらにプレッシャーをかけていこう。中途半端な対空技だと相手のジャンプ攻撃につぶされやすいので、判定の強い技や無敵時間のある技を使いたい。また、早いタイミングで上方向に相殺判定が出る技を使い、前号で紹介した相殺対空を狙うのも手だ。



本作では空中でのぶつかり合いが基本。攻撃発生の早いジャンプAで先手を取れ！



空対空のジャンプ攻撃を相手に空中ガードさせても、まだまだ気を緩めてはダメ！



降りてくる相手に対し、強力な対空技や相殺判定のある技を使って対抗しよう。

空中ガード不能技を活用！

左記のようにしっかり対空を狙っていれば、相手は空中ガードが多くなるはず。そこを下表にある空中ガード不能技（ガード不能技、立ちE、しゃがみは割愛してある）で崩していこう。空中ガード不能技は一部を除き判定が弱い傾向にあるので、ガードを意識させてから仕掛けるのがベストだ。

また、多段技のジャンプ攻撃や低い位置でのジャンプCを空中ガードさせた後は、着地後に大きく有利となる。こんなときも、空中ガード不能技で崩しにいくチャンスとなるぞ。



ガードで固めてからガード不能技で崩す。地上と同じだ。

空中ガード不能技一覧

[illegible]	➡＋C
[illegible]	立ちC、しゃがみC
[illegible]	猛る暗きタルナーダ（A＆B）
	金色のイディナローク（地上版）
[illegible]	⬅＋C
	クレド（Cの5段目）
	セキュリス
	レクイエム
[illegible]	イル・クローマ（突進部分）
[illegible]	➡＋C
	はーとふるぱんち（地上版の根元部分）
	すっごいはーとふるぱんち（地上版の根元部分）
	愛の鉄拳ぱんち
[illegible]	クラウ・ソラス（A）
	ブリューナク（地上版のC）
[illegible]	⬉＋B
[illegible]	➡＋B、➡＋C
このは	滝登り
[illegible]	桜花の舞
[illegible]	➡＋B
	玄武踏陣（2～3発目）
	天部仙掌（2段目）
[illegible]	クロスエッジタイフーン
	人形収納時➡＋C（2段目）
[illegible]	⬉＋A、➡＋B、各種しゃがみC
	噴き上がる奈落の苦悶
	世界を統べる魔王の威光（強化版）
[illegible]	立ちB、しゃがみB、しゃがみC、➡＋C
	エクスカリバー
	抱きしめたいよマーリン！
[illegible]	アサーダ（➡⬇⬉版の1段目）
	ブリガヴォール
[illegible]	イリオス スフェラ
[illegible]	ブロデュール アナム
土	開天府 滅鬼陣

復帰動作を絡めた攻防

各種復帰動作の性質

●空中復帰／レバーに応じて軌道が3種類に変化し、ニュートラルだとほぼ垂直に、前or後ろ方向だとその方向に小さく跳ねながら復帰。特徴的なのは、動作中は常に投げられ判定があることと、動作後半をホーミング移動でキャンセルできること。特に前者は重要で、空中投げを合わせられると一方的に投げられてしまう（投げ抜けは可能）。きらやキャサリンなど、空中のコマンド投げを持つキャラに対しては特に注意したい。

●壁受け身／こちらは2種類の軌道が存在。レバーが下方向以外だと小さく跳ね上がりながら、レバー下方向だと落下しながら復帰する。どちらも動作中は対打撃無敵で、動作の後半を通常技や必殺技、各種移動でキャンセル可能。キャンセルした時点で対打撃無敵は無くなる。低い位置で➡＋Cをくらった後などは、下方向＋Dで壁受け身を取れば、着地まで対打撃無敵が持続するぞ。

●ダウン回避／レバー後ろ方向以外と、レバー後ろ方向の2種類の軌道がある。前者はほぼその場で素早く起き上がるが、終わり際にぴったり投げ技を重ねられると回避できない。後者は大きく跳び退く動作で、動作の後半は投げられ判定が生じるが、その前に必殺技やホーミング移動でキャンセル可能となる。



空中復帰はレバー前方向の軌道を忘れずに。画面端から脱出しやすいぞ。



ダウン回避はダウンするより早く行動可能となる。状況を見極めて使えば強いぞ。



レバー後ろダウン回避を必殺技でキャンセルすれば、攻めてくる相手に奇襲できる。

復帰動作を読んで攻め立てろ！

空中復帰や壁受け身は、動作開始直後から投げられ判定がある。これらを読んだときは、空中投げを重ねるのが強力な攻め手となるぞ。

壁受け身への攻めは、壁に吹っ飛ばす技をヒットさせた後ホーミングキャンセル（ニュートラルD）で追いかけ、壁受け身直後に空中投げを重ねるのが代表的。位置が低ければ、相手が壁受け身せずに空中投げが空振りしても、着地後に追撃が可能だ。

また、レバー後ろ方向以外のダウン回避にも、終わり際に1フレームのみ投げ技が確定するタイミングがある。持続時間の長い投げ技を持つキャラは、狙ってみてもいいだろう。





壁に吹っ飛ばす技をヒットさせたら、ホーミングキャンセルで追いかけて空中投げを狙う。投げ抜け以外ではほぼ回避されないためローリスクだ。

復帰動作を狙った攻めへの対処法

空中復帰に投げを狙われるようなら、そのタイミングを遅らせてやり過ごすのが一番。空中のコマンド投げを持つキャラに対しては、割り切って空中復帰をしないのも手だ。

壁受け身を狙った空中投げに対しては、レバー⬉＋D押しっぱなし～AD同時押しと、壁受け身の後に投げ抜けまで入力しておくといい。



空中のコマンド投げには、壁受け身を取らないのが確実。とっさに反応してしまわないように。

あるかな2 よろずメモ　**●復帰動作を狙った攻めへの対処法補足：**ある程度の連続技をくらった後は、ヘタに空中復帰や壁受け身を取らないことをオススメしたい。というのも、空中復帰や壁受け身を取らずに追撃をくらっても、ダメージ補正が掛かるため受けるダメージはあまり増えないのだ。逆に、単発で壁に吹っ飛ばす技をくらった後などは追撃をくらうと痛いので、できるだけ壁受け身を取った方がいい。

アルカナ活用講座

聖のアルカナ ジラエル



聖のアルカナは、立ちEとしゃがみEの最大タメ版の発生が早くなるほか、使いやすい必殺技がそろっている。どのキャラでも扱いやすいアルカナだ。

Text：KYO

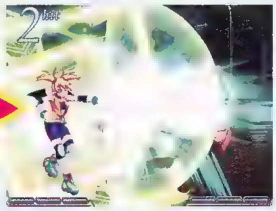
ホーリーソングを活用！

超必殺技のホーリーソングは、ガードキャンセル⬅＋Dから出せば強力な切り返し手段となる。無敵時間が無く接近戦ではつぶされることもあるが、発生が早く射程が長いので、離れた間合いからでも反撃可能だ。

連続技に組み込むのも有効な使い方。画面中央での立ちEヒット後に決めたり、通常技からヒット確認でつなごう。ジャンプキャンセル可能技からなら、⬇⬋➡⬇⬋➡⬋＋Eと入力すれば多少タイミングが遅くてもジャンプの予備動作を経由して出せるので、容易にヒット確認できる。

ヒット後はアルカナホーミング（➡＋D）から再度ホーリーソングが決まるほか、近距離なら立ちAなど発生の早い技もつながるので見逃さずに。



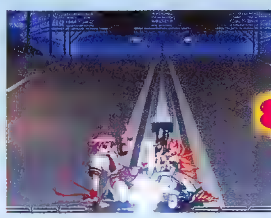


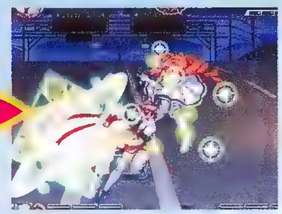
ジャンプキャンセル可能技なら、簡単にヒット確認してホーリーソングにつなげられる。けん制のダメージアップを図りたいキャラにオススメだ。

各種E（最大タメ）でガードを崩せ！

聖のアルカナ選択時は、属性効果によって立ちE＆しゃがみEの最大タメに要する時間が短縮される。単純に発生が早くなるので回避されにくく、特にガード時の追撃が容易な画面端での立ちE（最大タメ）が強力だ。

なお、短縮されるタメ時間は4～8フレームと、キャラや技によって異なる。元々のタメ時間が長い技ほど、短縮される時間が長くなるぞ。



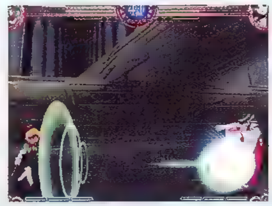


BやCの通常技→立ちorしゃがみE（最大タメ）は、ジャンプした相手にヒットしやすい。これを意識させれば、空中ダッシュによる攻めも使いやすくなるぞ。

ジャベリンで攻めるきっかけを作る

飛び道具のジャベリンは発生こそ遅いものの、硬直時間が短く弾のスピードが速い。遠距離から連発するだけで、地上からの接近を阻めるぞ。相手がガードを固めるならアルカナホーミングで追いかけ、空中から接近してくるなら対空技を狙おう。

アルカナブラストのサンクチュアリは、ジャベリンを3発放ち、動作終了時にブレスの効果を得る。切り返しに使ってヒットさせた後は、放たれるジャベリンを盾に攻め込もう。また、確実にダウンを奪える技を決めた後に発動し、ジャベリンを盾に起き攻めするのも有効だ。



ジャベリンは遠距離で動こうとした相手に当たりやすい。

アルカナ活用講座

罪のアルカナ サルヴァーチ



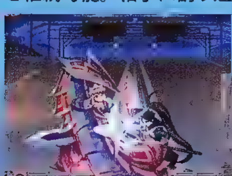
[illegible]

アサーダを攻めに組み込む

アサーダはある程度出してしまえば自キャラが攻撃を受けても消えず、ヒット、ガード問わず当てた後はこちら側が大幅に有利なのが特徴。

⬅⬇⬋版は初段が下段判定で、地上の相手に対して通常技からキャンセルで出せば、ガードされても攻めを継続可能。相手に割り込まれても相打ちになりやすく、その場合は連続技につなげられることが多いぞ。

➡⬇⬊版は初段が空中ガード不能で、空中の相手に対して地上技を空中ガードさせた後、キャンセルで出すのが有効。画面中央では間合いが遠いと届かないが、画面端なら多少遠めからでも届くので狙いやすい。



⬅⬇⬋版は主に地上の連係で使用する。相打ちになっても追撃できることが多い。



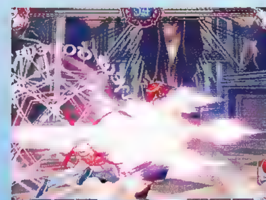
➡⬇⬊版は空中ガード不能なのが強み。空中の相手に通常技をガードさせ……、



キャンセルで出せば空中ガードを崩せる。ヒット後は追撃が間に合うので見逃さずに。

立ちEでガードを崩せ！

罪のアルカナ選択時は属性効果により、立ちE、しゃがみEの最大タメが固有の飛び道具に変化する。リーチが長い上、攻撃後に自キャラが後退するため、⬅＋Dで避けられても反撃を受けにくい。また、スキが小さいのも特徴で、間合いやキャラによってはヒット、ガードを問わず追撃が間に合う。追撃として決めやすい技は下記の表にまとめたので、参考にしてほしい。



回避されなければ追撃がほぼ確定。起き攻めなどで使おう。

画面中央の立ちE（最大タメ）からの追撃に使いやすい技

[illegible]	L.G.A combination fire
	L.G.A superior fire
キャサリン	ラリアットぶんぶんぶん！（近）
	めっちゃ回るでラリアット！（近）
[illegible]	C征くはヴィールヒ～C掻き乱すパルイーフ（近）
[illegible]	ランケオラ
	キリエ（近）
クラリーチェ	BorCラ・グランフィア
[illegible]	愛の鉄拳ぱんち
[illegible]	影宿
	無怨

神依	立ちC(H)（➡＋D）→⬈＋B（近）
このは	BorC疾風突き
[illegible]	BorC街風駆け
	神来社の矢
	C桜花の舞（近）
[illegible]	四聖王道（近）
[illegible]	最速スピードブレード（近）
[illegible]	強化版BorC噴き上がる奈落の苦悶
きら	しゃがみC
[illegible]	グランディバイド（近）
	ゲイボルグ（近）

※（近）は近距離で出したとき限定

そのほかの技は？

飛び道具のボーリは弾速が遅く画面内に長時間残るので、けん制技として優秀。アルカナホーミングから攻め込むのも、単純だが有効だ。

超必殺技のスリオーズイとクローフィは飛距離がボーリより短いものの、広範囲をカバーできる。相手を画面端に追い込んだ状態で使おう。

あるかな2 よろずメモ

●**聖のアルカナ補足**：ブレスの効果中は攻撃力が5％上昇し、一度だけ受けるダメージが半減される。ブレスはアルカナホーミングができないので、遠距離などの安全な状況で使おう。

●**罪のアルカナ補足**：立ちE（最大タメ）は、自分が画面端に居る状態なら間合いが離れないので追撃しやすい。立ちE（最大タメ）は、相手が画面端かつ近距離なら、発生の早い地上技で追撃できる。



対戦攻略

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

風のアルカナを選択すれば、起き攻めを強化できる。ガードを崩した後は今回紹介する連続技を決めて、再度起き攻めを仕掛けよう。

Text：KYO

ヴェロクスで中下段の二択を迫る！

風のアルカナ選択時は、空中⬇＋Dが垂直に高速落下する。落下中にもジャンプ攻撃を出せるので、ジャンプAと技を出さずに着地してのしゃがみAで、中下段の二択が可能だ。

この空中⬇＋Dを使ったガード崩しは、画面端でL.G.A combination fireを決めた後に狙うのが強力。L.G.A combination fire後にフロントステップ～前方ジャンプで近付き、相手の頭上付近で空中⬇＋Dを使えば、降り際のジャンプAと着地後しゃがみAで起き上がりを攻められるぞ。ここで空中⬇＋Dを若干遅めに使えば相手の裏側に回り込めるため、表裏の二択も可能。さらに前号紹介した立ちE（最大タメ）を重ねる起き攻めも交ぜて、ガードを揺さぶろう。



空中⬇＋Dを使う位置が低過ぎると、ジャンプAが出る前に着地してしまうので注意。ジャンプAヒット時は、しゃがみAにつないで連続技を決めよう。

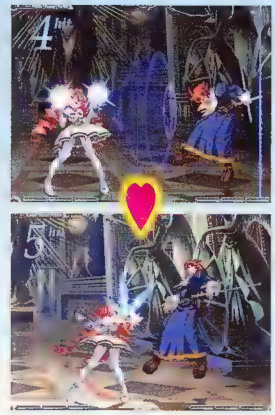
連続技から起き攻めを仕掛けろ！

下記の連続技はかなりの距離を運べる上、最後のL.G.A combination fireで確実にダウンを奪える。画面端まで運べば前述した起き攻めを狙えるので、積極的に狙っていこう。

ⅠのL.G.A fire type-αは、エーテルストックがあるときは2段目をホーミングキャンセル。L.G.A fire type-αは最後の1発で相手が吹っ飛ぶので、エーテルストックが2個以上のときはBで出して2段目をホーミングキャンセルすれば間合いが離れにくいぞ。

Ⅱは、エーテルストックをためられる連続技。ただし、間合いが遠いと立ちAが空振りする点に注意。

Ⅰのホーミングキャンセルや ⅡのL.G.A charge-3は、L.G.A fire type-αがヒットした瞬間に使用し、立ちAからはどちらもⅢの空中連続技につなぐ。Ⅲのジャンプ Aは昇りで当てて、1～2回目のジャンプCは遅めに出して着地ギリギリで当てよう。



L.G.A fire type-αは、ヒットした瞬間にキャンセルするのが理想。キャンセルが遅いと、立ちAにつなぐのが難しくなる。

新着連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶L.G.A fire type-αⒽ▶（➡+D）→立ちAⒿ▶～Ⅲへ

Ⅱ（エーテルストックが無い状態で）【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶L.G.A fire type-α（Ⓒ▶L.G.A charge-3）→フロントステップ～立ちAⒿ▶～Ⅲへ

Ⅲ（IorⅡから）ジャンプ【A→下方向+B→C】→フロントステップ～ジャンプ【A→下方向+B→C】→ジャンプ【A→下方向+B→C】→L.G.A combination fire

Ⅲは、画面端で決める場合や対キャサリン戦では着地後のフロントステップを省いてOK。画面中央のきらに決める場合は、3回目の空中連続技部分を省くこと。



対戦攻略

キャサリン京橋

Catherine Kyohbashi

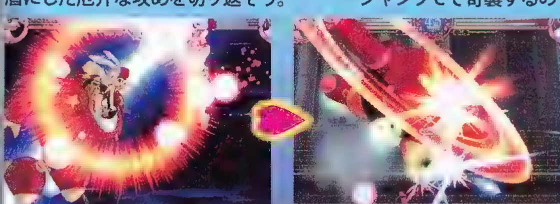
今月はめっちゃ回るでラリアット！の意外な使い方と、オススメのアルカナを紹介！　風の力を借りて軽快に動き回ろう。

Text：ケンちゃん

めっちゃ回って飛び道具をかき消せ！

めっちゃ回るでラリアット！はラリアットぶんぶんぶん！と同じく、C攻撃以上ののけぞりorダウン属性がある攻撃以外なら1発だけ耐えられる。また、発生が早く攻撃判定が大きいため、愛のトリス スフェラや風のシキリスなどは、攻撃判定でかき消しやすい。これを使って、飛び道具を盾にした厄介な攻めを切り返そう。

めっちゃ回るでラリアット！ヒット後は、12段目からⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプ A ～で追撃可能。ただし、何発か技を決めてからつなぐと、ジャンプ Aが連続ヒットしなくなる。その場合は、空中復帰を狙って空中投げを仕掛けるといい。また、ガード時はニュートラルDでキャンセルし、ジャンプCで奇襲するのも手だ。



相手が愛のアルカナのトリス スフェラを近距離で出してくるようなら、めっちゃ回るでラリアット！で対応。アルカナホーミングされてもヒットする。

テンペスタスのススメ

体が大きく、中下段の二択を迫られやすいキャサリン。選択するアルカナは、ガードキャンセル➡＋Dで間合いを離して二択を回避できる、風のアルカナがオススメだ。3段ジャンプを使えば長時間空中戦を挑める上、さらに相手の頭上を取りやすくなるため、ジャンプCで跳び込むチャンスが多くなるのも魅力だ。

風のアルカナならしゃがみEがジャンプキャンセルできるため、押しつぶしたるっちゅーねん！ orしゃがみEの二択を迫る際、しゃがみEヒット後にホーミングゲージを使わず追撃ができる。【立ちA→しゃがみE】と出せば、相手のハイジャンプ～ガードを崩せるので、立ちAⒸ▶押しつぶしたるっちゅーねん！と使い分けて、積極的に相手のガードを揺さぶろう。

また、ジャンプの予備動作中は必殺技でキャンセルできるので、しゃがみEⒿ▶（ジャンプする前に）Cミサイル発射やー！で、しゃがみEのスキをフォローできるのも利点の一つだ。



空中連続技をジャンプCで締めた後はシキリスを出し、自分とシキリスで相手を挟み込むようにして起き上がりを攻めよう。

新着連続技

Ⅰ（風のアルカナ）【立ちA→立ちB→しゃがみE】Ⓙ▶ハイジャンプBⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】

Ⅱ（風のアルカナ）【立ちA→立ちB→しゃがみE】Ⓙ▶（後方ジャンプ）ニュートラルD→ジャンプBⒸ▶ファルクス→AⒿ▶BⒿ▶BⒸ▶Cラリアットぶんぶんぶん！（6段目）Ⓒ▶めっちゃ回るでラリアット!

Ⅰ、Ⅱ共に、最初のジャンプBを相手の下から当てるのがポイント。ジャンプBを当てた際に相手の位置が低いと、次のジャンプAやファルクスが空振りやすいので注意。

あるかな2
よろずメモ

●**ペトラ補足**：風のアルカナ選択時にレバー入れ投げを決めた後は、少し待ってから前方ジャンプ→頂点付近で⬇+Dとすれば、L.G.A combination fire後と同様の起き攻めが可能だ。

●**キャサリン補足**：しゃがみEⒿ▶（ジャンプする前に）必殺技は、レバーをコマンド入力後に上方向まで回してからボタンを押すといい。しゃがみEⒿ▶押しつぶしたるっちゅーねん!も有効だ。

対戦攻略 ゼニア・ヴァロフ



今回はエリダラーダは遠過ぎてを安全に使う方法と、非常に強力な技であるB猛る暗きタルナーダの活用法について解説するぞ！

Text : age

エリダラーダは遠過ぎてを使うタイミング

エリダラーダは遠過ぎてはモーションがやや大きいので、安全な状況のみで使いたい。アルカナの飛び道具でけん制しつつ、相手がそれをガードしたときに使っていこう。

連続技の締めをアレンジして使う方法もある。例えば【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ▶（➡＋D）などから｛【立ちA→立ちC】Ⓒ▶征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフ｝×1～2を決めた後は、【立ちA→立ちC】Ⓒ▶B吼える黒きウラガーンⒸ▶エリダラーダは遠過ぎてと出すか、【立ちA→しゃがみE】で相手を浮かせた後にエリダラーダは遠過ぎてを出せば、ローリスクで使用できる。



エリダラーダは遠過ぎて使用後に空中で金色のイディナロークをヒットさせたら……、



ホーミングキャンセル（レバーニュートラル）で追いかけてジャンプCを決め……、



【しゃがみA→立ちB】Ⓙ▶～や、【しゃがみA→立ちC】Ⓒ▶征くはヴィールヒ～につなごう。

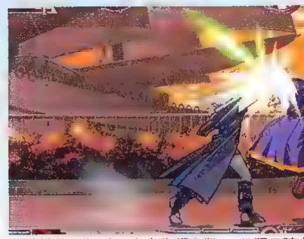
B猛る暗きタルナーダをフル活用！

B猛る暗きタルナーダは、発生直前まで対打撃無敵で（発生後も上半身は無敵）、発生が適度に遅いため相手の技を回避しつつヒットさせやすい。攻撃判定が大きく攻撃持続時間が長いため回避されにくい上、空中ガード不能という強力な技だ。

主な使いどころは、連続技を決めた後。前述の連続技などで【立ちA→立ちC】Ⓒ▶征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフを2～3回決めて相手を画面端に追い込んだ後、追撃せずにB猛る暗きタルナーダを出してみよう。相手が空中復帰した場合はその終わり際に重なり、空中ガード不能なのでヒットしやすいぞ。相手が前方向に空中受け身をしても、跳び越されずに当たるのが強みだ。

また、ガードキャンセル➡＋Dでの相殺後に出すのも強力。相手が技を出してきた場合は相打ち以上になることがほとんどで、バックステップや⬅＋Dでは回避されず、ジャンプでの回避もほぼ不可能なのだ。

このときのガードキャンセル➡＋Dは、しゃがみガードから⬊＋Dで入力してタメを維持。その後は➡＋BでB猛る暗きタルナーダを出すと、ほかの技が暴発しにくいぞ。



連続技後に相手の空中復帰を狙ってB猛る暗きタルナーダを出し、さらなるダメージを狙おう！

新着連続技

Ⅰ（相手地上）B猛る暗きタルナーダⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【B→C】→立ちBⒿ▶ハイジャンプ【A→前方向+B】Ⓙ▶【前方向+B→C】Ⓒ▶金色のイディナローク

Ⅱ【しゃがみA×1～2→しゃがみB】Ⓒ▶タレアドールは倒れない（8段目）Ⓗ▶（ニュートラルD）→ジャンプC→フロントステップ【しゃがみA→立ちC】Ⓒ▶A征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフ→【立ちA→立ちC】Ⓒ▶B吼える黒きウラガーン～金色のイディナローク

Ⅰのジャンプ BはDを押し続けて近付いてから出し、立ちBは若干引き付けて出そう。画面端ではニュートラルD後、レバーを下に入れて軌道制御すること。Ⅱは、しゃがみCが届かない間合いでも決まる連続技だ。

対戦攻略 ドロシー・オルブライト

Dorothy Albright



ドロシーと相性のいい罰のアルカナについて、二つの技を軸に解説。さらに、レバー入れ投げ後の豊富な起き攻めを紹介するぞ。

Text : OYZ

罰のアルカナでダメージ効率アップ

罰のアルカナ選択時は、しゃがみCヒット後に右記の連続技Ⅰを決められる。しゃがみCは終わり際のみキャンセルが可能なので、ヒット確認からドゥエーリを決められるぞ。アルカナコンボからはもちろん、単発のけん制としてばらまくのも有効だ。

リフル・シャッフルヒット後も、相手の位置が低ければドゥエーリが連続技に。こちらは最速でキャンセルするのがコツだ。リフル・シャッフルは攻撃発生まで完全無敵で、当て身技で取られることが無い。その上、攻撃持続時間が長く⬅＋Dで避けられにくいという強みもある。画面暗転後に無敵技を出されるとつぶされる弱点はあるものの、それ以外では反撃を受けにくい優秀な技だ。



しゃがみCの先端ギリギリを当てたとき以外は、ドゥエーリが届く。連係の途中でしゃがみCだけヒットすることもあるので、ヒット確認に集中せよ！

レバー入れ投げからの起き攻め

レバー入れ投げ後はすぐにAグラウンド・テンを出して相手の背後に設置し、多彩な起き攻めを仕掛けよう。

①立ちCorしゃがみC
②フロントステップ→投げ
③フロントステップ→しゃがみB
④空中ダッシュ【下方向＋B→A】
⑤空中ダッシュ【下方向＋B→C】→しゃがみA
⑥空中ダッシュ（技は出さない）

①は暴れ＆ジャンプ防止用。ヒット後はAグラウンド・テンがつながり、さらにフロントステップ立ちBから空中連続技が決まる。②と③は対になる選択肢。相手が②を意識して投げ抜けを入力すると、③に対してガードキャンセル⬅+Dになることが多く、そこにAグラウンド・テンがヒットする。④は中段、⑤は下段の選択肢だ。

⑥は、Aグラウンド・テンが逆ガードになる。ワンテンポ遅れてAグラウンド・テンが発動するので、ガード方向を見切られやすいが、動こうとした相手にヒットしやすい。



大きいキャラには④や⑤が当たりやすい。起き攻めに限らず普段の立ち回りでも有効なので、積極的に狙っていこう。

新着連続技

Ⅰ（罰のアルカナ）しゃがみCⒸ▶ドゥエーリⒽ▶（➡+D）→立ちB（2～3ヒット）Ⓙ▶【B（3～4ヒット）→A】Ⓙ▶【B（3～4ヒット）→A】Ⓒ▶ジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード

Ⅱ（魔のアルカナ）【しゃがみA→しゃがみB（4ヒット）→⬊+C】Ⓒ▶アンプワゾネⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプAⒿ▶【B（4～5ヒット）→A】Ⓒ▶ジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード

Ⅰ、Ⅱどちらも、パワーゲージがあるならジャック・ラビットをトリプル・フェイスにしよう。Ⅱの⬊+C後のアンプワゾネは、入力を焦るとデシリュールに化けやすいので注意。

あるかな2 よろずメモ

●**ゼニア補足**：遠めの間合いでジャンプCを地上ヒットさせた後は連続技を決めにくいが、着地と同時にタレアドールは倒れないを出せば連続ヒットするので覚えておこう。

●**ドロシー補足**：レバー入れ投げ後の起き攻めは、ゼニアの従くはヴィールヒで回避されてしまう。罰選択時にこれを読んだら、Bグラウンド・テン→シトゥイーク～アルカナホーミングで対抗しよう。

対戦攻略
エルザ・ラ・コンティ



レバー入れ投げを決めた後は、起き攻めで相手のガードを崩すチャンスとなる。セットプレイを覚えて、相手のガードを揺さぶろう。

Text：がーくん

レバー入れ投げからの起き攻め

レバー入れ投げを決めた後は、すぐに垂直ハイジャンプを入力。ジャンプの頂点に到達して落下し始めたら前方に2段ジャンプし、レバーを前方（斜め上でもOK）に入れ続けて接近しよう。ここから相手の近くでジャンプCを出せばめくりになり、ジャンプCを出す直前に後方へ軌道制御すれば正面ガードになるぞ。

ただし、出始めから相殺判定がある技には注意が必要。それを狙ってくる相手には、少し早めに2段ジャンプ→ジャンプC（空振り）→しゃがみAといった連係も交ぜよう。ジャンプCを空振りして着地後、再度レバー入れ投げを狙うのも有効だ。



垂直ハイジャンプから落下し始めたところで、前方へ2段ジャンプすれば……、

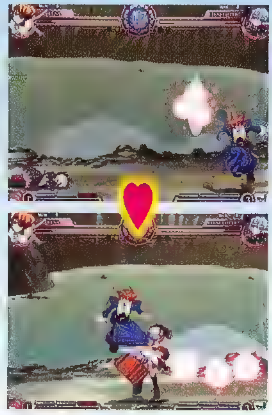
レバー入れ投げは投げ抜け受付時間が短い優秀な攻撃手段。積極的に投げよう。

ジャンプCがめくりに！　アルカナブラストで回避されるようならガードも交ぜよう。

愛のアルカナ選択時の起き攻め

レバー入れ投げ後、最速でトリス スフェラ→アルカナホーミング（ニュートラルD）とし、D押しっぱなしで上方向に軌道制御しつつ接近すると、相手を跳び越して裏に回ることが可能。Dを押したまま着地してしゃがみAを出したり、相手を跳び越す前にDを離してジャンプAを出してガードを揺さぶろう。特にジャンプAは、相手がアルカナブラストを出してきてもガードできるので強力な選択肢だ。相手を跳び越さず正面に降りたければ、跳び越す直前に後方へ軌道制御するか、アルカナホーミングを少し遅めに入力するといい。

また、トリス スフェラⒽ（➡＋D、押しっぱなしで接近）→立ちE（最大タメ）も有効。立ちEのスキをトリス スフェラがフォローしてくれるので、回避されにくいのだ。相手がアルカナフォース使用後など、アルカナブラストで対処されない状況で狙おう。



アルカナホーミングは最速を心掛けよう。中下の二択ヒット後はトリス スフェラが連続ヒットするので、簡単に追撃できるぞ。

新着連続技

Ⅰ（魔のアルカナ）［しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちE］（Ⓒミルワール）→［立ちA→しゃがみA（空振り）→立ちA］※Ⓙ［遅めA→遅め⬅＋B→C］→［しゃがみA→立ちA→しゃがみA（空振り）→立ちA］Ⓙ［A→B→⬅＋B］Ⓙ［A→B→⬅＋B→C］

Ⅱ（愛のアルカナ）トリス スフェラⒽ（➡＋D）→立ちE（最大タメ）Ⓗ（➡＋D）（→トリス スフェラヒット）→立ちA～Ⅰの※以降と同様

Ⅰは画面中央付近限定。しゃがみBⒸランケオラⒸミルワールからも決められる。立ちA↔しゃがみAは連打キャンセルで出そう。Ⅱは、起き攻め時に狙う連続技だ

対戦攻略
クラリーチェ・ディ・ランツァ



リーチに優れたラ・グランフィアや発生1フレームの下段である⬅＋Cは確かに強力だが、今月はそのほかの技に着目してみるぞ。

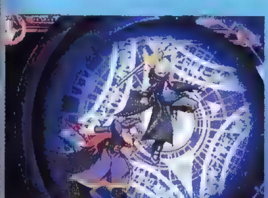
Text：伝説のオタク

高性能な立ちEを連係に組み込もう

立ちEはリーチが長くスキが小さい上に空中ガード不能と、非常に優秀な性能を持つ。単発のけん制技として使えるほか、連係や連続技などさまざまな場面で役立つぞ。

⬅＋CⒸラ・グランフィアは、連係や連続技に交ぜるとアルカナフォースから反撃を受けやすい。これは体力が少ないクラリーチェにとって致命的なので、相手がアルカナフォースを使えるときは、【⬅＋C→立ちE】とつないでリスクを軽減しよう。

⬅＋Cを割り込みなど単発で使う際に立ちEまで仕込めば、ガードされていた場合にガードキャンセルから反撃されにくい連係に。また、【しゃがみA→立ちE】と出せば、暴れやジャンプをつぶせる連係になるぞ。



⬅＋C→ラ・グランフィアがクセになっている人は矯正を。



とにかく優秀な立ちE。ガードされてもこちらが有利だ。

アルカナはどれを選択ぶ？

前述のように立ちEが強力なので、アルカナはそこから追撃ができるようになるものを選ぶのが得策だ。

聖は、【しゃがみA→立ちE（最大タメ）】の連係がジャンプで回避されない。立ちE後はホーリーソングがつながり、画面端が遠ければさらに➡＋D→Bラ・グランフィアが決まる。

風は、立ちEⒿ（ジャンプする前に）ラ・グランフィアとつなげば各種ゲージを節約しつつ追撃できるほか、スクトゥム→ラ・グランフィアや、シキリス→Cラ・パレストラの連係が強力。機動力が向上し、得意な空中からの攻めが強化されるのもポイント。

土は、立ちEⒸ開地門 殺鬼道が連続ヒット。また、地上ラ・グランフィアⒸ開天府 滅鬼陣と決めた後、アルカナホーミング（➡＋D）で接近してイル・クローマを出す起き攻めが有効。召喚後は、各種E（最大タメ）でガードを崩せば大ダメージだ。



風はしゃがみE後にジャンプキャンセルから追撃できる。対空や画面端で役立つぞ。

聖は状況によって、アルカナブラスト→Cラ・パレストラでガード方向を揺さぶれる。

土は開天府 滅鬼陣のダウン時間が長いので、イル・クローマを起き攻めに使える。

新着連続技

Ⅰ（聖のアルカナ）［⬅＋C→立ちE］Ⓒホーリーソング Ⓗ（➡＋D）→Bラ・グランフィアⒽ（ニュートラルD）→ジャンプ［B→C→E］ⒸCラ・グランフィア

Ⅱ（風のアルカナ）ラ・カテーナⒸイル・フラコ（1段目）Ⓗ（➡＋D）→［⬅＋C→しゃがみE］ⒿAⒿ［B→C］ⒸBラ・グランフィア～AドゥーエⒽ（ニュートラルD）→［A→C］Ⓙ［B→C→E］ⒸCラ・グランフィア

Ⅰは、画面中央限定の連続技。つなはすべて最速でOKだ。Ⅱは、ラ・カテーナからの連続技。イル・フラコから⬅＋Cへのつなぎがシビアなので、最速を心掛けよう。

あるかな2 よろずメモ

●エルザ補足：連続技Ⅰをキャサリン、ゼニア、ドロシー、神依、リーゼロッテに決める場合は、最初の立ちA以降を【立ちB→➡＋B】ⒸキリエⒽ（➡＋D）→立ちAに変えて拾おう。

●クラリーチェ補足：立ちEは根元より先端の方が攻撃判定が小さく、間合いが遠いとしゃがんだ相手に当たりにくい。また、しゃがんだこのはとアンジェリアには、間合いを問わず当たらない。



対戦攻略

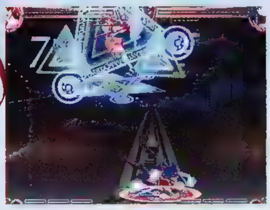
愛乃 はぁと

比較的スタンダードなキャラ性能を持つはぁと。アルカナの力をうまく使うことで、立ち回りをパワーアップさせよう。

Text：ケンちゃん

雷で対空を強化

雷のアルカナ選択時は、立ちE、しゃがみEの出始め～タメ中に相殺判定が付くため、対空手段として信頼できる。エンスィームのおかげで、地上戦の分が悪い神依、エルザなどに対し、若干接近しやすくなるのも利点だ。空中連続技で相手をたたき落とした後は、キャンセルでフェアルグ ロルグを出して攻め続けるといい。



すっごい必殺きっく後、フェアルグロルグを出して攻勢を維持。

カシマールのススメ

罰のアルカナを選択すれば、立ちCや➡＋Bによるけん制のリターンを、大幅に伸ばすことが可能。アルカナ超必殺技のドゥエーリは発生が早く、どちらの技からもヒット確認してつなげられる。その後はアルカナホーミングを使えば連続技Ⅰを決められるので、大ダメージが見込めるぞ。

地上戦で分が悪いキャラに対しては、飛び道具のシトゥイークが有効となる。出した後はアルカナホーミング（➡＋D）まで入れ込んでおけば、ヒット時に追撃を狙えるぞ。



ドゥエーリを使えば、地上けん制技のリターンが大幅アップ。

新着連続技

Ⅰ（罰のアルカナ）立ちCor➡+BⒸ▶ドゥエーリⒽ▶（➡+D）→［立ちB→➡+C］Ⓙ▶ハイジャンプ［A→B→⬅+B］Ⓙ▶［B→E］Ⓒ▶A空中はーとふるぱんち（1段目）Ⓒ▶すっごい必殺きっく

Ⅱ（空中の相手に）ジャンプAⒿ▶AⒸ▶C空中はーとふるぱんち（1段目）Ⓗ▶（ニュートラルD）→［B→⬅+B→C］Ⓒ▶C空中はーとふるぱんち（1段目）Ⓗ▶（ニュートラルD）→［B→E］Ⓒ▶A空中はーとふるぱんち（1段目）Ⓒ▶すっごい必殺きっく

Ⅱは、空対空後の連続技を伸ばしたもの。Ⅰ、Ⅱ共にAはーとふるぱんちからのすっごい必殺きっくを若干遅めに出すと、ハート型の飛び道具部分も当たって威力が上がる。



対戦攻略

廿楽 冴姫

Tsuzura Saki

今回は空中でのぶつかり合いに強いジャンプCと、ガードを崩しやすい連係を解説。どちらも大きなダメージ源になるぞ。

Text：age

ジャンプCでの空中戦

ジャンプCはC攻撃にしては発生が早く、出した瞬間から上半身（攻撃発生直前は胴体付近）に相殺判定があるため、空対空でなかなかの強さを発揮する。ヒット時はすぐにニュートラルDでホーミングキャンセルし、【A→➡＋B】と出せば連続ヒットさせやすい。空中連続技からリア・ファイルまでつなぎ、ダメージを稼ごう。



出した直後に相殺した場合は、その後に攻撃判定が発生。

ジャンプAからのガード崩し

空中ダッシュやブリューナクⒽ▶（⬉＋D）などからジャンプAをガードさせた後は、ガードを崩すチャンス。

基本となるのは、ジャンプ【A→⬉＋C】とジャンプA→着地しゃがみAの二択。これに、つなぎの早いジャンプ【A→C】や、ジャンプA→着地オルナ（移動中に上方向にタメておく）などを交ぜ、相手をかく乱しよう。

なお、ジャンプ攻撃から連続技につないだ場合、ジャンプ攻撃の分空中復帰をされやすくなる。技数を減らして確実に決めよう。



ジャンプAからの多彩な攻めで、相手のガードを崩そう！

新着連続技

Ⅰ しゃがみCⒸ▶Aブリューナク（着地後）Ⓒ▶リア・ファイル（1段目）※Ⓗ▶（⬉+D）→［立ちA→立ちC］Ⓙ▶空中ダッシュB→［立ちB→立ちC］Ⓙ▶空中ダッシュ［A→C］→フロントステップ～ジャンプ［A→⬅+B］Ⓙ▶［B→C］Ⓒ▶フラガラッハ

Ⅱ オルナ→ジャンプB→（着地後）リア・ファイル（1段目）～Ⅰの※以降と同様

Ⅰの前半は、最速でつなげばキャラを問わず決まるので、ドロシーには基本連続技としても使える。Ⅱは、最初のジャンプBと立ちAを少し遅めに出すのがコツだ。



対戦攻略

朱鷺宮 神依

Tokinomiya Kamui

相手の起き上がりに閻間を重ねれば、通り抜けつつめくりで当てることができる。タイミングを覚えて表裏の二択を迫ろう。

Text：KYO

めくり閻間でガードを崩せ！

相手の起き上がりを狙って早めに閻間を重ねると、背中側で当たり逆ガードとなる。若干遅めに出せば正面ガードになるので二択を迫れるぞ。

確実に狙える場面は、レバー入れ投げと崩灯の後。前者は、最速でしゃがみB（空振り）→BorC閻間とするだけでめくりとなる。少し遅らせたBorC閻間のほか、A閻間（空振り）で接近してレバー入れ投げを狙う、といった選択肢を交ぜると強力だ。後者は、崩灯を当てた高さで相手の起き上がるタイミングが変化（高いと相手の起き上がりが遅い）。また、キャラによってめくりやすさが違うので注意。特にゼニア、ドロシー、神依は非常にシビアで、狙ってめくるのは難しい。逆に横幅が広いキャサリンときらは、ほかのキャラよりもタイミングが簡単で、若干早めに出してもめくれるので積極的に狙おう。

閻間ヒット後は、Ⓗ▶（➡＋D）→立ちA×2Ⓙ▶［A→B］Ⓙ▶［A→B→C］Ⓒ▶天鎖Ⓒ▶崩灯が狙える。ただし、立ちA時の間合いが遠いと、以降が決まりにくい。特に、BorC閻間をめくりで決めた場合は間合いが遠くなるので、素早い入力を心掛けよう。



レバー入れ投げ後にしゃがみB（空振り）→B閻間。めくりを狙うならどちらも最速で。

閻間はホーミングキャンセルできるタイミングが若干遅いので気を付けよう。

ホーミングキャンセルで十分に接近してから、立ちAを刻んで空中連続技を決めよう。

閻間をめくりで当てられるタイミング

1フレーム	ゼニア、ドロシー、神依
[illegible]	エルザ、クラリーチェ、フィオナ、アンジェリア
[illegible]	ペトラ、はぁと、冴姫、このは、舞織、美鳳、リリカ、リーゼロッテ、頼子
5フレーム	きら
6フレーム	キャサリン

あるかな2 よろずメモ　●はぁと補足：すっごい必殺きっくヒット後は、相手の空中復帰を先読みして通常投げや➡+Cで攻撃するといい。　●冴姫補足：連係に使うAorBブリューナクを⬅+Dで回避する相手には、たまにCブリューナクを交ぜるといい。⬅+Dのスキにヒットするぞ。　●神依補足：影宿でもめくりを狙えるが、連続技は決めにくい。功刀の効果中はしゃがみBと昇り逝斬で中下段の二択を迫ろう。



対戦攻略 このは

テクニックは必要だが、強力な攻め手を持つ本作のこのは。思い通りの動きができるよう、操作を手になじませるべし！

Text：フラン

このはすぺしゃるを決める

このはすぺしゃるはダメージが非常に大きい上、攻撃判定と投げ判定の両方を併わせ持ち、着地まで判定が持続する優秀な技。相手の空中復帰直後を狙って出すことで、確実に決めることが可能だ。相手が復帰しなかった場合には連続ヒットするため、リスクはほぼ無い。有効な戦法なので要所で使っていこう。



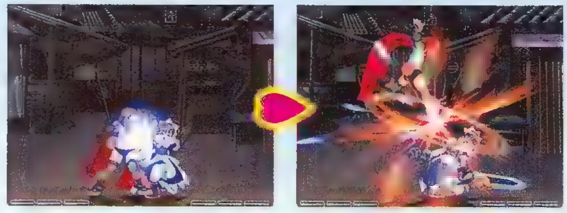
しゃがみE（最大タメ）ガード→ニュートラルD後はほぼ確定。

2段ジャンプを使いこなせ！

このはの2段ジャンプは上昇高度がほかのキャラより低いため、ジャンプ直後に2段ジャンプをすれば、小ジャンプのような軌道で動くことができる。これを接近戦に組み込めば、対応されにくい攻めが可能だ。

例えば、最速で前方2段ジャンプ～ジャンプEと出せば、見切られにくい中段攻撃として機能させられる（このは、アンジェリアには当たらず、リーゼロッテ、ドロシーには間合いが近いと当たりにくい）。立ちAや立ちBなどをガードさせた後、遅めのしゃがみBと使い分けるのが有効だ。

また、ハイジャンプ～前方2段ジャンプ（レバー➡入れっぱなし）から若干遅めにジャンプEを出せば、めくりを狙うことができる。背の高い相手は跳び越しにくいので、2段ジャンプを若干遅めにしよう。



発生が早くジャンプキャンセルが可能な立ちAは、固め連係の始動として優秀だ。ここからさまざまな攻めを展開して相手のガードを崩していこう。



対戦攻略 春日舞織

Kasuga Maori

アルカナ超必殺技を使った強力な接近手段と、舞織と相性のいい罪のアルカナでの闘い方を紹介。これで動きの幅を広げよう。

Text：フラン

雪花の舞から攻め込む

雪花の舞のひも部分は、相手にヒットorガードさせた直後のみ、各種超必殺技でキャンセル可能。選択したアルカナ次第では、接近手段として役立つぞ。例えば、遠距離からレバーニュートラルのホーミング移動で接近しつつ、ひも部分の先端が当たるように雪花の舞を出す。これをキャンセルしてアルカナ超必殺技を出せば、容易に攻め込むことができるのだ。愛のトリス スフェラや聖のファランクス、罪のクローフィなどでキャンセルするのがオススメ。

なお、雪花の舞のこまは超必殺技でキャンセルした場合も発生するため、硬直を突かれることはまず無い。

罪のアルカナを使いこなす

罪のアルカナは、前述したように雪花の舞からの攻めが強力になるため、安定して活躍してくれる。また、特徴的な立ちE（最大タメ）から容易に追撃できるため、舞織に合っているアルカナといえるだろう。

基本的な立ち回りは変わらないが、軌道を読まれにくいボーリを使えば得意の弾幕を強化できるので、要所で出していくといいだろう。

クローフィは立ち回りで雪花の舞からキャンセルで出すほか、雪月花の舞をヒットさせた後に出して、起き攻めの起点にするのが効果的。その後は、中段である雷呻落としや➡＋Cを使ってガードを崩そう。また、立ちE（最大タメ）を狙うのも有効。ガード、ヒットを問わず追撃としてC桜花の舞や神来社の矢が確定するので、積極的に狙っていきたい。



罪の立ちE（最大タメ）からの神来社の矢は、ヒット＆ガード時は確定し、➡＋Dで避けられてもヒットしやすい。単純だが強力なので活用しよう。



対戦攻略 美凰

Mei Fang

今回は土のアルカナの連続技を紹介。基本連続技が変わるため取っ付きにくいが、開地門を使った連続技は非常に強力だ。

Text：がーくん

土のアルカナの連続技

Ⅰはキャサリン、頼子、フィオナに以外に決まる。開地門後のアルカナホーミングは、画面中央では遅めのタイミングでボタンを長めに入力。画面端では最速で⬇＋Dを入力してボタンをすぐに離そう。開地門のグラフィックが消えるまでは次の開地門を出せないので、遅めにジャンプCを当てるのが重要だ。1回目の開地門後に画面端へ到達したら、その後に空中ダッシュC→（着地）フロントステップ～立ちAⒿ【A→E（2段目）】ⒿCⒸA朱雀宝輪が決まるぞ。

Ⅱは、ジャンプCを【しゃがみA→しゃがみB】で代用可能。最初の開地門は、ホーミング移動で相手に追い付いた後に素早く入力しよう。

Ⅲは、高い位置の相手に下からジャンプBを当てた場合、ⒿE（1段目）Ⓗ（ニュートラルD）→【A→B→C】Ⓒ空中開地門Ⓗ（ニュートラルD）→CⒸ空中開地門→空中ダッシュCⒸC朱雀宝輪とつなごう。

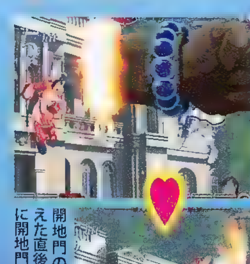
新着連続技

※土のアルカナ限定、開地門はすべて空中版

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ玄武踏陣（B・C）Ⓗ（➡＋D）→立ちAⒿ【A→B→C】Ⓒ開地門Ⓗ（ニュートラルD）→CⒸ開地門→空中ダッシュE（2段目）ⒿCⒸB朱雀宝輪

Ⅱ ジャンプC→四聖王道（7段目）Ⓗ（ニュートラルD）→開地門→CⒸ開地門→空中ダッシュE（1段目）Ⓙ【B→C】ⒸC朱雀宝輪

Ⅲ（空中の相手に）ジャンプ【A→B】Ⓙ【B→C】→｛Ⓒ開地門Ⓗ（ニュートラルD）→C｝×2Ⓒ開地門→空中ダッシュCⒸC朱雀宝輪



画面中央では、開地門後に遅めのアルカナホーミングで相手に接近し……、



開地門のグラフィックが消えた直後にジャンプC。さらに開地門を決めよう。

あるかな2 よろずメモ ●**このは補足**：2段ジャンプEによる攻めは通常技での暴れに強く、立ちB後は最速ならジャンプで逃げられない。 ●**舞織補足**：➡＋Aは2フレーム目から上半身に相殺判定がある。横（前）からの攻撃にはつぶされることもあるが、上からの攻撃には相殺を狙いやすい。 ●**美凰補足**：連続技Ⅱは、始動を開地門Ⓗ（➡＋D）→四聖王道に変えることも可能。けん制から大ダメージを与えられるぞ。



対戦攻略

リリカ・フェルフネロフ

リリカ得意のハイプレッシャーを使った攻めに、一工夫を加えてさらに強化。投げ後の起き攻めもしっかり覚えておこう。

Text：伝説のオタク

近距離での連係

しゃがみBをガードさせた後、Ⓒ Aアクセルスライド(↓↘→)で接近しつつ素早くハイプレッシャーを出せば、五分の状況となる。続けてしゃがみAを出せば、発生が4フレーム以上の打撃技に勝てる上､相手のジャンプを防止できる。発生が3フレーム以下の打撃には、しゃがみBから最速でアクセルスライド(↓↘→)～スピードブレードを出せば勝てるぞ。

これらを警戒して固まる相手には、ハイプレッシャー→投げが有効。相手が投げ抜けをするようなら、アクセルスライド(↓↘→)～ラピッドターンで投げ空振りを誘い、スキにスピードブレードを決めるのも有効だ。

レバー入れ投げ後の起き攻め

レバー入れ投げ後は、ワンテンポ置いてアクセルスライド(↓↘→)～ウォールステップ～ブーメラングライドorヒールカッターと出せば、相手の起き上がりに技が重なるぞ。使い分けてガードを揺さぶろう。



レバー入れ投げ後、飛び道具を交ぜればより強力に。例えば闇なら、技をガードされても写真のように技を発動させることで、さらにガード方向を揺さぶれる。

新着連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→立ちC（2段目）】Ⓒ アクセルスライド～スピードブレード～ヒールカッター（着地後）Ⓗ（→+D）→立ちAⒿ【A→B→C→E】→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→B】Ⓙ【B→C】

Ⅱ（空中の相手に）ジャンプ【A→B】Ⓙ【A→B】Ⓒ トルネードエッジ(C·A·C) Ⓒ ハリケーンスパイラル(3段目) Ⓗ（ニュートラルD）→Cフリップスルー Ⓗ（ニュートラルD）→【A→B】Ⓒ トルネードエッジ(C·A·C)

Ⅰのジャンプ【B→C→E】のつなぎは、わずかに遅らせよう。Ⅱは空対空のジャンプAから決められる連続技。最初のニュートラルDからのフリップスルーは最速で出そう。



対戦攻略

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

土のアルカナの技は攻撃力が高い分スキが大きめだが、リーゼロッテなら人形を駆使することで安全に使っていけるぞ。

Text：伝説のオタク

開地門によるけん制

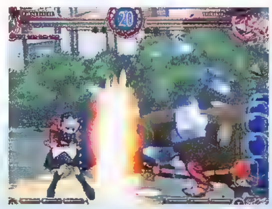
土のアルカナ選択時は、中距離での空中BorC別たれたゼーレ→各種マーキング技→開地門の連係が強力。別たれたゼーレ後に相手が人形を攻撃しようとすると、開地門がヒットしやすいのだ。たとえ開地門を避けられても、事前に設置しておいた各種マーキング技による人形の攻撃が、そのスキをフォローしてくれるぞ。



要石→バーレは軽やかには、人形を安全に回収しやすい。

画面端でのガード崩し

相手を画面端に追い詰めたら、開地門 殺鬼道と開天府 滅鬼陣の二択でガードを崩そう。前者は暗転後にジャンプで避けられてしまうが、ガードされても連続技を決められる。後者は空中ガード不能なので、ジャンプで逃げる相手に有効。アルカナブラストで回避されても、アルカナホーミングで接近すればそのスキに反撃できる。どちらも、狙う際は人形をアルカナブラストで壊されない位置に配置しておき、←＋Dで回避されたら人形攻撃でフォローしよう。



人形攻撃＋開地門 殺鬼道は、回避が困難な連係だ。

新着連続技

Ⅰ【しゃがみA（2段目）→立ちB】Ⓒ C別たれたゼーレ→開地門Ⓗ（ニュートラルD）→人形立ちC→ジャンプC→（着地）ジャンプ【A（1段目）→B→E】

Ⅱ（相手画面端）【しゃがみA（2段目）→立ちB】Ⓒ B別たれたゼーレ→しゃがみC→｛人形立ちB→開地門｝×3→人形しゃがみC→開天府 滅鬼陣

ⅠのジャンプCは、なるべく低い位置で出そう。Ⅱの人形立ちB→開地門は、←↙↓↘→+BE同時押しと入力すればOK。しゃがみC後は遅めに拾うタイミングで出そう。



対戦攻略

安栖 頼子

古のタリズマンを安全に作る方法の追加により、強化が容易になった頼子。強化中の立ち回りを覚え、勝利をつかむべし！

Text：OYZ

強化中の立ち回り

古のタリズマン効果中に、地上で↓↘→＋C～Aずらし押しと入力すると、C襲い来る地獄の制裁（以下、制裁）の出始めをキャンセルし、低空でA空中制裁を出すことができる。

この低空A制裁は、地上版と違って攻撃発生の少し前に無敵時間が切れるものの、ガードされても大幅に有利（地上版は発生の早い技で反撃を受ける）。さらに、続けてB制裁に派生させるとすぐに下降する空中版が出るため、空中B制裁と着地してからのしゃがみAや↘＋Bを使い分ければ、中下段の二択を迫れるぞ。

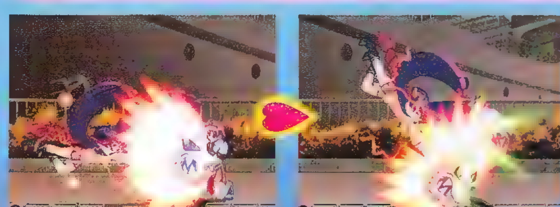
地上A制裁をガードさせた後にこの入力を使い、地上A制裁～C制裁（出始めキャンセル）～空中A制裁と出すのも有効。最速で出せば連続ガードになる上、タイミング次第だがガードキャンセルからの割り込みやアルカナブラストにも勝ちやすい。ガードさせた後は前述の二択を狙おう。

新着連続技

Ⅰ A制裁or空中B制裁Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプ【B→↙+C】→（着地）C制裁Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプBⒸ 降り注ぐ魔界の報復→BⒿC

Ⅱ（古のタリズマン効果中）【しゃがみA×1～2→しゃがみB→↘+B】Ⓒ A噴き上がる奈落の苦悶（2ヒット）→A噴き上がる奈落の苦悶（押しっぱなし、4ヒット）→C襲い来る地獄の制裁Ⓒ 天地を焦がす魔界の劫火

Ⅰはホーミングゲージを2本消費するが、ダメージが大きく決める機会が多い。始動がA制裁の場合は空中復帰されやすいので、ジャンプBを早めに出すこと。



古のタリズマンの効果中、↘→後にC～Aと素早く入力すれば、低空でA制裁が出る。空中B制裁へと派生させれば、しゃがみガードを崩せるぞ。

あるかな2 よろずメモ　●リリカ補足：派生技2回後は、→↘↓↙←+C～←↙↓↘→+AB同時押しで素早くラピッドターン～クロスエッジタイフーンと出せる。　●リーゼロッテ補足：リーゼロッテの開地門と開地門 殺鬼道は低い位置から出るため、開天府 滅鬼陣ヒット後などにダウン追い打ちで決まる。　●頼子補足：古のタリズマン効果中のA空中制裁は、ほかの制裁からいつでも派生可能。C制裁の落下中にも出せるぞ。



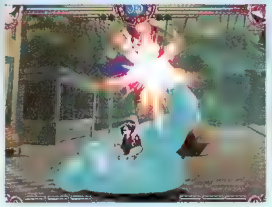
対戦攻略 大道寺きら

今回は相殺を狙う際に役立つしゃがみEと、土のアルカナでの闘い方を解説。効果的な技の出し方や連続技を覚えよう。

Text：OYZ

しゃがみEを使いこなす

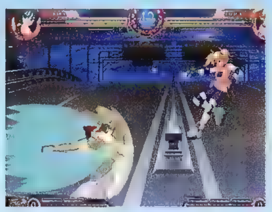
しゃがみEは、1～5フレーム目に足元から頭上まで広くカバーする相殺判定がある（ランドセルより後ろには無い）。地上連係に対しては、しゃがみガードしつつEを連打するのもアリだ。また、低空の空中ダッシュ攻撃に相殺を狙いやすい。その後は立ちCなどで再度相殺を狙うか、ハイジャンプ～ガードで逃げるといい。



攻撃判定が大きく、相殺が起こらなくても当たりやすい。

土のアルカナ

土のアルカナブラストの効果中は、大半の攻撃をくらってものけぞらないので、強引な攻めが可能。相手が空中に逃げるようなら、各種空中投げを狙おう。また、開地門を使えば、画面端の連続技を伸ばせる。



➡＋Dで強引に接近。相手が跳んだらしゃがみEや各種江古田式を。



連続技Ⅰは、こんな感じで最初の開地門を当てるのが理想。

新着連続技

Ⅰ（土のアルカナ、相手画面端付近）しゃがみBⓒ▶江古田式ロケット砲Ⓗ▶（⬅＋D）→開地門→｛立ちBⓒ▶（少し遅め）開地門｝×2→［立ちB→➡＋C］

Ⅱ（土のアルカナ、相手空中）江古田式ランドマインⒽ▶（ニュートラルD）→開地門Ⓗ▶（ニュートラルD）→ジャンプ［B→E］→（着地）しゃがみBⒿ▶ハイジャンプB

Ⅰはダメージの大きい連続技。画面端近くなら、対空は江古田式ロケット砲を重視しよう。Ⅱのアルカナホーミングは若干遅め。相手が吹っ飛ぶところを追いかけよう。



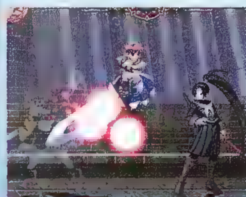
対戦攻略 フィオナ・メイフィールド

立ち回りの強化は、フィオナにとって重要なポイント。そこで今回は、立ち回りを重視したオススメのアルカナを紹介！

Text：age

愛のアルカナ

ジャンプ攻撃によるけん制を中心に闘っているとゲージが余りがちなフィオナだが、愛のアルカナならトリス スフェラを交ぜることで、けん制しつつ有効にゲージを使える。また、カレトヴルッフⓒ▶ウラニオ トクソが連続ヒットし、さらにアルカナホーミング（➡＋D）から⬅＋Cなどで追撃できることも覚えておこう。



ヘヴンズフォール後にトリス スフェラを出し、アルカナホーミングを使って攻めを継続。

火のアルカナ

火のアルカナで有効なのが、火攻焔を使った攻め。ガードされても有利で、地上ヒット時は間合いが遠過ぎない限りしゃがみEが連続ヒット。相手を画面端に追い込んだら、相手のしゃがみAなどが届かない位置から火攻焔をガードさせ、再度火攻焔を出したり、立ちorしゃがみEでジャンプを封じる連係が使いやすい。

また、連続技はダメージこそあまり伸びないが、カレトヴルッフを使わなくてもダメージを稼げるので、リスクを軽減できるのが利点だ。



空中火仙弋でのけん制は今作も有効。相手の動きを抑制しよう。

新着連続技

Ⅰ（愛のアルカナ、相手空中）ジャンプ［B→C］ⓒ▶ロズ トクソⒽ▶（ニュートラルD）→［A→B］Ⓙ▶［A→B→C］ⓒ▶ヘヴンズフォール

Ⅱ（火のアルカナ）［しゃがみA→立ちB→しゃがみC］ⓒ▶火孔覇Ⓗ▶（➡＋D）→［立ちB→⬅＋C］Ⓙ▶BⒿ▶［B→E］

Ⅰは、空対空のジャンプBが相手の真横～下からヒットしたときに決まる連続技。Ⅱは、カレトヴルッフを使った連続技より、アルカナフォースからの反撃を受けにくい。

闘劇'08 店舗予選開幕戦リポート

今年も熱い季節がやって来た！ 4月13日に開催された、『アルカナハート 2』闘劇予選開幕戦の模様をお届けするぞ！

総勢91名による激戦！

去る4月13日、東京のGAME-NEWTONで『アルカナハート 2』最初の闘劇予選が開催された。ウデに自信のある猛者たちが集まり、総勢91名が大会に参加。最初の代表者を決める激戦が展開された。稼動開始から間も無い本作だが、どの試合でも熱いせめぎ合いが見られたぞ。



東京近郊のプレイヤーだけでなく、東北、東海、関西など、日本各地から『アルカナ』プレイヤーが集結。かなりの盛況を見せていたぞ！

開幕戦を制したのは？

大会は3ブロックのトーナメント戦を実施し、勝ち上がった三人のリーグ戦により勝者を決める形式。各ブロックの決勝まで勝ち残ったのは、「まろ」（ゼニア）、「たぬきち」（冴姫）、「殿」（このは）、「ペトりゃんせ」（ペトラ）、「ひまじん」（きら）、「時の扉」（頼子）の六人。どのプレイヤーも各キャラを使いこなしていたのが印象的だった。

そして、ブロック決勝を制してリーグ戦に駒を進めたのは、「たぬきち」（冴姫）、「ひまじん」（きら）、「殿」（このは）の三人。初戦の「たぬきち」vs.「ひまじん」は、ジャンプAで跳び込みを防止してペースを握った「たぬきち」が勝利。2戦目の「ひまじん」vs.「殿」は、ラウンドを1本ずつ取り合う好勝負に。最終ラウンド、「ひまじん」が連続技中の開地門に合わせてアルカナフォースを展開したが、反撃を失敗して「殿」が逆転勝利。最終戦の「たぬきち」vs.「殿」は、「殿」が一方的な展開で「たぬきち」を圧倒、「殿」が最初の予選通過者となった。

WINNER
殿（このは）



前作ではリリカで闘劇決勝に出場したが、本作ではこのはにチェンジ。研究熱心なプレイヤーで、複数のアルカナを使いこなす。

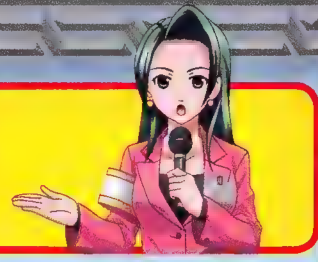
あるかな2 よろずメモ

●**きら補足**：連続技Ⅰを決めて相手を壁に吹っ飛ばした後は、ホーミングキャンセル（ニュートラルD）で追いかけ、相手の壁受け身に合わせて空中投げを狙うといい。

●**フィオナ補足**：アルカナフォースからの反撃をくらいたくないときは、［しゃがみA→立ちB］ⓒ▶ゲイボルグが有効。また、しゃがみAから直接しゃがみCにつなぎ、タイミングをずらすのも手だ。

アルカナSIGNALS!

関東大崩壊を前に各地で熱戦が展開中、そんな現場から今月も命がけの兵藤です！　闘劇'08に向けた対戦のヒートアップが気になる「アルカナハート２」ですが、ほかにも気になる情報はよりどりみどり。数多くいただいた珠玉の投稿作品とともに、お茶の間へお届け致します！



人気一番はどの聖女!?
アルカナGALLERYS！

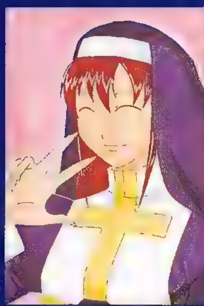
アンジェリアさんまで使用可能と判明し、キャラ使用率はますます混迷!?　投稿での人気競争も、非常に気になるところです！



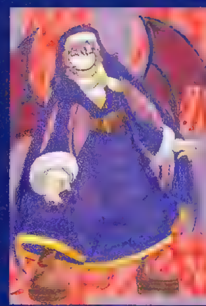
（茨城県　mikoko君）
☆ペトラさん、御苑女学園に衝撃の転入!!　スカートはふんわりのままなのですね（笑）。

お姉さんの礼拝堂

本誌での紹介当時はもちろん、『2』稼働後もその人気が急上昇中のクラリーチェさん。悪魔なシスターお姉さんの時代、その先駆けとなる作品を一挙紹介！



（宮城県　銀漢君）
☆微笑みはこのように優しげ。でも、目が開いたときは（汗）。



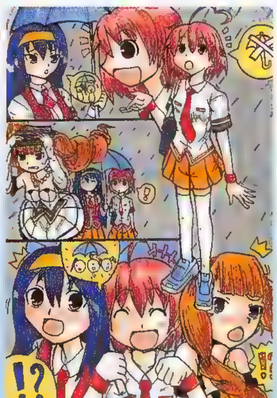
（東京都　QQQ君）
☆魔族特有の動きと容姿！　表情同様、読めなさが魅力？



（福岡県　皐月トミイさん）
☆挙動の一つ一つが、優美かつ「あらあら」系。まだ未見の方は、ぜひゲーセンにてその魅力を！



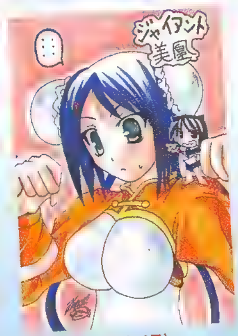
（東京都　良月君）
☆ななな、何と、私の続投祝いの作品がーッ!?　お忍びの某女史と、ささやかに祝い酒をば……。



（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆愛の前では、ちょっとツンツンなお二人もタジタジ。こんな日が来るのもそう遠くはないかも、ですね？



（千葉県　Taku君）
☆時が、空が凍る闘い。強力な攻撃が話題のゼニアさん、旧最強の一人、神依さんとも十分対等!?



（東京都　上原キノ君）
☆これぞきら様作の新素体!?　いろいろジャイアントですが、やはりミサイルが……？（汗）

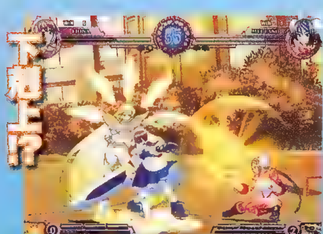
緊急企画　もう一人の新聖女（?）　ミルドレッドさんで闘う！

アンジェリアさんと同時に使用可能となった、光のアルカナ・ミルドレッドさん。前作では使用不可能だったこの方を、ぜひこの手で操作したい！

というワケで、ゲージを満タンまでためてアルカナフォースを発動!!　ある意味リーゼロッテさんの人形（お姉さん）との共闘と同じですし、結構イケるはず！　どうなんでしょう、実際の対戦では!?

識者の声　by ケンちゃん氏

ミルドレッドが解禁されたとあれば、たとえアルカナでも選ぶしか無いですね。手軽に使うなら通常時の最大タメ立ち&しゃがみEですが、ここはやはりアルカナフォースを展開したいところ。最中のアルカナ技は非常に強力で、特にセレスティアルゲートはスキが小さくオススメ。必殺技によって、ミルドレッドのモーションが微妙に違うのも注目かと。



前作ではご主人様（?）だったミルドレッドさんを、メイドのフィオナさんが従える形に!?　スキが大きいドジっ子メイドをばっちりフォローする、お姉さまの優しさでしょうか!?



テリー淀川の巨体で、ミルドレッドさんが見えません（汗）。しかし、攻撃を受けると一時的に消えてしまう特性を考えると、ガードして守ってあげられるこの状況は最適なのかも!?

ムック第２弾、鋭意製作中！

好評発売中の『アルカナハート２』ムック上巻に続き、下巻「アルカナハート２ ライトパート ハートマチック コンプレーション」が製作進行中！　詳細な数値データを網羅し、さらに設定資料などのコンテンツや、ゲスト作家を含む描き下ろしイラストを多数掲載！　ファン待望の１冊といえるでしょう！



左の画像は本作への入門用として最適な上巻「アルカナハート２ レフトパート ハートマチック ファンデーション」の表紙。こちらと並べることで完成する表紙イラストが下巻の目印です。発売は6月を予定しております。

あるかな２ よろずメモ　「アルカナSIGNALS!」では、「アルカナハート」シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail.arcanaheart@arcadiamagazine.com


ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!
WEEKLY ファミ通
週刊ファミ通 5月9・16日合併号 4月25日発売 特別定価390円[税込]
特集Part1 プレイステーション・ポータブルを極める!
特集Part2 ファミ通流・ゴールデンウィークの過ごしかた
徹底攻略 マリオカートWii/戦場のヴァルキュリア 無双OROCHI 魔王再臨
モンスターハンターポータブル 2nd G
©2008 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE
モンスターハンターポータブル 2nd G
攻略大特集
ペルソナ4
メタルギア ソリッド4
スーパーロボット大戦Z
ファミ通 PLAYSTATION+ 6月号 特別定価790円[税込] 4月30日(水)発売!
Wiiダブル攻略ブック!!!! ウルトラ
スマブラX
マリオカートWii ぶっちぎり激走バイブル
ファミ通ディーエス+ウィー DS+Wii
2大別冊付録
6月号4月21日発売!!
ファミ通 Xbox360
COVER NINJA GAIDEN 2
6月号 4月30日(水)発売!! 特別定価690円
総力特集 スクエニが放つXbox 360 オンリーのオリジナルRPG、その全貌が明らかに! インフィニット アンディスカバリー
2大付録!! レインボーシックス ベガス2 付録1 タクティクスガイド
付録2 フロントライン:フュエル・オブ・ウォー マルチプレイ マニュアル
2008 JUNE 6月号
DVD-Video Magazine ファミ通Wave DVD
2008.6.12 発売までのカウントダウン開始!
メタルギア・ソリッド4 METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
狩猟生活、真っ最中!! モンスターハンターポータブル 2nd G
4月30日(水)発売 特別価格1100円[税込]
(ファミ通の攻略本)
プレイステーション3
龍が如く 見参! 完全攻略極ノ書 好評発売中/A5判 定価1785円(本体1700円+税5%)
プレイステーション・ポータブル
スターオーシャン2 セカンド エヴォリューション ファイナルガイド 好評発売中/A5判/定価1470円(本体1400円+税5%)
プレイステーション2
ポイズンピンク オフィシャルコンプリートガイド 好評発売中/A5判 定価1785円(本体1700円+税5%)
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/
MHP 2nd G モンスターハンターポータブル 考察!
特集 FFXI・MHF オトモアイルー
すごい男がいたもんだ!
ファミ通 女の子も Connect!On コネクト!オン Vol.18 2008 JUNE
ONLINE AND COMMUNITY TYPE MAGAZINE
読者といっしょに作るオンラインゲーム生活情報誌
4月26日(土)発売 780円 定価[税込]
特集1 春から始まる世紀末! フレッシャーズ応援特別ガイド
北斗の拳ONLINE
特集2 新米冒険者のための塔ガイド+TVアニメ情報
ドルアーガの塔~the Recovery of BABYLIM~
特集3 効果的な育成法を特徴別に徹底サポート
モンスターファームオンライン
『モンスターハンター フロンティア オンライン』
『疾走、ヤンキー魂。』『スプラッシュゴルフ』
ログイン6月号 特別価格1100円 4月24日(木)発売
ファミ通 デラックス DX
ゲーム情報を持ち歩こう♪
最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!
http://www.famitsu.net/mobile/dx/
毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円
アクセスはコチラから
iメニュー メニューリスト TV/ラジオ/雑誌/小説 雑誌 ファミ通iDX
EZトップメニュー カテゴリで探す ゲーム 総合 ファミ通EZDX
メニューリスト ケータイゲーム ファミ通Vアプリ
eb! enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail:cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

キャラクター攻略開始！

戦国BASARA X CROSS

戦国バサラX（クロス）



戦国BASARA®X（クロス）
■メーカー ：CAPCOM
■ジャンル ：対戦格闘
■操作方法 ：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日 ：稼働中
■使用基板 ：SYSTEM246／256

Text：ゆきのせ、パチ、ロケット、ケンちゃん

正式稼働後第一号となる本号より、各キャラクターの攻略を開始。また、全キャラクターのコンセプト、対戦セオリーを紹介しているので、これから始めようとする人にもぴったりの内容となっているぞ！

コンセプトを知り、好みのキャラを選ぼう！

本作品に登場するキャラクターは、容姿はモチロン！　性能面で比べても個性が際立っているので、対戦中はキャラクターの得意戦術＝コンセプトの押し付け合いになること必至。本稿では、それぞれのキャラクターのコンセプト、扱いやすさを大まかに紹介しているので、性能面でキャラクター選ぶ際に参考にしてほしい。

キャラ名	使いやすさ	キャラ名	使いやすさ
伊達政宗	易	真田幸村	易
前田慶次	易	上杉謙信	易
お市	難	長曾我部元親	普通
毛利元就	難	豊臣秀吉	普通
織田信長	普通	本多忠勝	難



これだけタイプの違うキャラが集えば、向いているキャラも向いていないキャラも必ず居るはずだ。本稿を熟読して自分に合ったキャラを見つけ出してほしい。

キャラクターコンセプト



扱いやすい必殺技がそろったスタンダードキャラクター。遠距離戦では飛び道具のJET-Xによるけん制、近距離戦ではジャンプキャンセル可能な中段技の➡＋中や、無敵必殺技であるDEATH FANGでの切り返しが強く、闘う距離を選ばない。



接近戦がとにかく強力。中段、下段、投げのどこからでも連続技が決まり、再度起き攻めに移行可能。瞬殺を狙えるぞ。また、しゃがみ強と横恋慕でのけん制、しゃがみ中の対空が強いので、跳ばせて落とすといった闘い方も可能だ。



全キャラクターで最も打たれ弱く、基本性能も貧弱だが、開け根の国でモードチェンジすることで強力なキャラに変ぼうする変身キャラ。通常モードでは魔の手ゲージをためるためにブロッキングや時間稼ぎに終始し、変身後に勝負！



援軍ゲージの回復スピードが圧倒的に速く、飛び道具のような感覚で援軍技を出していける。必殺技もそれぞれ特殊な性能を持ち、これらを組み合わせれば無数の連続技、戦略を作り出せるぞ。やりごたえのあるテクニカルキャラクターだ。



各種モードチェンジ、カウンター技を使いこなせば、攻守とも全キャラトップクラス！　ただ、通常状態では回復可能体力が回復しないといった特大の弱点も抱えている。攻めのセットプレイを強化し、やられる前にやるのが信長流だ。



接近戦に特化したスタンダードキャラクター。相手を引き寄せる効果のある立ち強が強く、一度触れたら容易に固めor崩しを狙っていける。また、対空技の立ち中、無敵必殺技の虎炎・参が優秀なので、ディフェンスも万全。死角は少ない。



冷気を持った攻撃を決めることで相手の攻撃動作を遅くできる。超高性能な当て身投げ系の必殺技の神反と、戦国随一のスピードで相手をかく乱しつつ、これら冷気技を狙っていくのが基本スタイルだ。弱点はやや打たれ弱いこと。



カラクリ兵器を生産できれば立ち回り、攻め能力ともに数段強化されるので、そのための軍資金を稼ぎつつ闘う特殊なキャラ。空中で取れる行動が多いので上空から攻め込みやすく、接近後は高性能な中段技の➡＋中で崩しを狙える。



投げキャラ。間合い、発生に優れた地上投げと、空中ガード不能の対空投げを併せ持つ近距離戦の鬼だ。移動投げの灰塵乱渦→ブレーキ→必殺技とすれば移動しつつ各種投げが狙えるので、遠距離からでもアグレッシブに攻められる。



体が大きく大味なキャラに見えるが……実は初心者お断りの上級者専用キャラクター。家康がさらわれないよう常に気も配らなければならず、飛行形態を使った攻めは操作が忙しい。しかし、これだけは言える。「頑張れば強い！」。

まずはセオリーを理解せよ！

これが、戦国BASARA Xの対戦セオリーだ！

戦国の世と言えども、無難な生き方は存在する。これらを実践し、寿命を延ばしていこう。

その一 戦場に赴く前の心得

勝負はキャラクター選択画面から始まっている。まず、キャラクターを選ぶ際はスタートボタンを押しながら決定しよう。すると、画面下部にAnotherモードと表示され、援軍カウンターの操作方法が変更される。このモードでプレイすれば、ノーマルモードで援軍アタック出す際に起こりやすい援軍カウンターの暴発を防げるぞ。

また、援軍申請は最低でもLv51以上を意識しておくといい。通常キャラで援軍アタックが3回連続で使えるようになるのがこのLvだ。

セオリー
●Anotherモードを使え！
●援軍申請はLv51以上がオススメ

Anotherモード選択方法
STARTボタンを押しながら、キャラクター選択

Anotherモードの特徴
援軍カウンターの操作方法が変更される

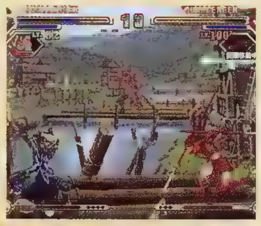
Anotherモード時援軍カウンター操作方法
➡ or ⬆ or ⬅＋援

その二 援軍が到着するまでの心得

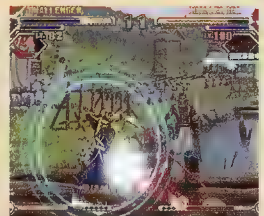
本作は強力な対空技が少ないため、空中から攻めるのが基本となる。空中ダッシュや二段ジャンプで相手の対空技をかいくぐり、果敢に飛び込んでいこう。対空技で落とされそうになったときは空中パーフェクトガードを出せばかなり安全に着地可能。空中パーフェクトガードに対して有効な空中投げは政宗、幸村、元就、秀吉の4キャラしか使えないのだ。

回復可能体力は地上に居ないと回復しない。回復可能体力が増えてきたら、地上で闘うといい。

セオリー
●空中から攻め込め！
●空中パーフェクトガードで安全に着地
●地上パーフェクトガードで体力回復



回復可能体力は地上に降りてから一定時間たつと回復し始める。



この状態でパーフェクトガードをすると大幅に回復できる。

その三 援軍到着後の心得

セオリー
●援軍アタック（対空）でジャンプを抑制！
●援軍を連続技に組み込み確実に体力を削る
●待機中の援軍は殴れ！

援軍アタック（対空）は攻撃範囲が広く、慶次と忠勝のもの以外は空中ガード不可能。上で挙げた通りジャンプが強力な本作だが、援軍アタック（対空）はそのジャンプへの有効な対策となるぞ。相手が飛びそうな状況や、ジャンプを見てから出していき、ヒット時はハイジャンプから追撃。パーフェクトガードをされたら地上に落ちてくるのを待ち構えて攻め継続とできると非常に心強い。

援軍アタックor援軍アシストは、回復可能体力を大幅に削る性質を持っている。積極的に連続技に組み込んでいこう。ちなみに、この性質は1回の連続技につき一度までで、二度目以降はあまり削らない。

援軍キャラクターは攻撃後、一定時間待機状態となる。この待機状態中の援軍に攻撃を加えると援軍ゲージにダメージが入り、結果相手の援軍ゲージの回復を遅らせることができる。後々の戦況が有利になるので、スキあらば狙っていこう。



通常は追撃できない状況でも援軍をはさめば追撃可能に。



一撃BASARA技は暗転後でも援軍カウンターで切り返せる。

援軍アタック（対空）でジャンプ防止！



援軍アタック（対空）を要所で使っていけば飛び放題の状況を打破できる。



空中パーフェクトガードで防がれても引き摺り下ろせるので攻めを継続可能だ。

援軍アタックを組み込んだ連続技



●援軍アタックあり



●援軍アタックなし



右上は政宗で➡＋中Ⓙ▶【ジャンプ弱→ジャンプ中→ジャンプ強】Ⓒ▶DEATH FANGを決めた後の体力。右下はその後に援軍アタック（対空）を決めたもの。回復可能体力をごっそり奪っているのが分かるだろう。



飛行形態へつなげる立ち回り

立ち回りで使う通常技は、けん制技である立ち弱、ジャンプ強、攻撃範囲が大きくジャンプ対策になる立ち強、空対空のジャンプ弱、跳び込み技のジャンプ中の五つだ。これらの技はとにかく相手に当てれば良く、当たり次第キャンセル飛行形態から後述のラッシュに持ち込もう。

立ち弱が先端付近で当たった場合は、飛行形態でなく立ち中につなげるのも有効。立ち弱カウンター時は立ち中が連続ヒットするので、キャンセルで突進形態につなげよう。また、しゃがみ中はリーチが長くガードされた後のスキも少ない。飛行形態でのキャンセルはできないが、ヒット確認から突進形態につなげられるので、直接的にダメージを奪う手段として覚えておくといい。

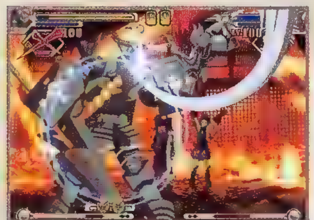
相手との間合いが離れているときや、【立ち弱→立ち中】をガードされた場合は、防御形態を出すといい。防御形態はあらゆる通常技、必殺技に一定時間ガードポイントが付加される攻防一体の技だ。状況によって下段技以外を受け止める弱、下段のみを受け止める中を使い分けよう。ガードポイントが付くタイミングは技によって違う（詳細は次号掲載）が、中でもしゃがみ弱、立ち強、吹き飛ばし攻撃は出始めから発生まで付いているので、かなり使いやすい。



相手に触ったら飛行形態でキャンセルするのが基本。ジャンプ攻撃から出した場合は、後述の攻めに持っていくために⬆方向に移動しよう。

基本方針

忠勝最大の狙いは飛行形態を駆使した怒とうのラッシュ。防御形態、攻撃形態は接近手段に過ぎない。また、体が大きいために攻め込まれやすい。防御手段を確立させ、冷静に対処すること。



ディフェンス面は忠勝の永遠の課題。BASARAゲージはここに注ぐべし。

超強力！　飛行形態悶絶ラッシュ！

まずは以下の二つを覚えよう。

①飛行形態は立ち攻撃、ジャンプ攻撃からキャンセル可能。

②飛行形態で「最低空」を飛行中にジャンプ攻撃Ⓒ▶攻撃形態とすると技が発動せず、スキ無く着地できる。

つまり、立ち技からは下段技 or 飛行形態→ジャンプ攻撃の中下段二択を迫ることができ、下段技からはコンビネーションから飛行形態、中段からは②を使って攻めを継続とすれば延々と攻めを継続できるのだ。

しゃがみ弱からは援軍をからめた連続技を狙いつつ、立ち中までガードされたら飛行形態形に移行し……。





ジャンプ【弱→中】をガードされたらキャンセルで攻撃形態を出して着地し、再び地上技から……。



立ち弱からはしゃがみ弱（下段）or飛行形態→ジャンプ弱（中段）の二択で崩していこう。

攻め込まれたときの対処法

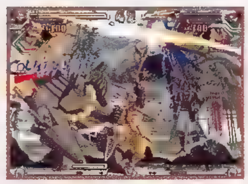
相手に攻め込まれた際は、以下の方法でうまく脱出しよう。

①ジャストパーフェクトガード

②吹き飛ばし攻撃（上半身無敵）

③しゃがみ弱や投げでの割り込み

②と③は防御形態中ならより有効。跳び込まれそうなとき、間合いを離した後などは空対空のジャンプ弱をばらまいて上からの接近を防ごう。

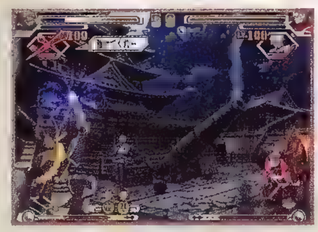


バックステップ→援軍アタック（対空）も強力な防御手段。跳び込みに強い。

家康を守れ！

忍者が家康の居る場所に到着するタイミングで、援軍アタック（対空）や援護形態を発動し、家康を手前ラインに呼び出しておくと、一定時間待機後、忍者は帰っていく。これは戦況維持に非常に効果的なテクニックなので、必ず実行すること。

もし家康が担がれてしまったら、以下の技で救い出そう。



家康を救う最終兵器はしゃがみ強（タメ）。画面外に消えてからでも救出が間に合う。

家康を助けられる技

立ち強	エリアル攻撃
しゃがみ強（タメ）	攻撃形態：通常弾
➡＋中	攻撃形態：時限弾
ジャンプ中	攻撃形態：浮遊機雷
ジャンプ強	削岩直下
吹き飛ばし攻撃	突進形態
ガードキャンセル攻撃	一撃BASARA技

これでも基本連続技なんです

①は立ち強の時点で画面端に到達すると決まる。締めは電磁形態にするとより確実にダウンを奪える。

②、③は前述の飛行形態からスキ無く着地するテクニックを使用。着地後の通常技は素早く押すこと。

②は援軍アタック（対空）が援護形態に化けないように注意。慶次、元親、忠勝には二度目の立ち中キャンセル飛行形態（⬅方向）→ジャンプ【弱→中】で代用しよう。

③は慶次、元親は飛行形態中ジャンプ弱Ⓒ▶攻撃形態→着地→立ち中1段目→援軍アタック（対空）→援軍ヒットキャンセルハイジャンプ中で代用すればOKだ。

基本連続技

①吹き飛ばし攻撃カウンター→➡（ダッシュ追撃）→立ち強Ⓙ▶ジャンプ【弱→中→ディレイ強】→援軍アタック（対空）→着地→ハイジャンプ中or電磁形態

②しゃがみ弱→援軍アタック（対空）→立ち中1段目→援軍ヒットキャンセルダッシュ立ち中一段目Ⓒ▶飛行形態（➡方向）→ジャンプ【弱→中】Ⓒ▶攻撃形態→着地→【立ち弱→立ち中2段目】{Ⓒ▶飛行形態（➡方向）→ジャンプ【弱→中】}

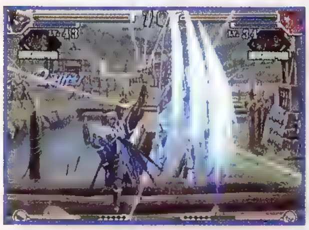
③（飛行形態中）ジャンプ【弱→中】Ⓒ▶攻撃形態→着地→【立ち弱→立ち中1段目】{Ⓒ▶飛行形態（➡方向）→ジャンプ【弱→中】Ⓒ▶攻撃形態→着地→【立ち弱→立ち中2段目】Ⓒ▶飛行形態（➡方向）→ジャンプ【弱→中】}

{} 内は画面端限定。



基本方針

攻めと守りのバランスがよくどちらもこなせるので、どのような展開にも対処できる。飛び道具でけん制し無敵技で対空というのが強力だが、ジャンプ攻撃も優秀なので低空ダッシュから攻め込むのもいい。


攻守のバランスがよく、どの状況でも闘える優秀なキャラだ。

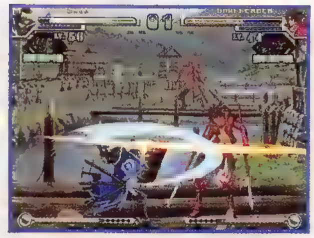
立ち回りでペースを握れ

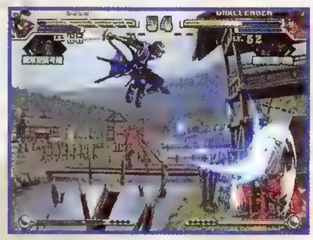
基本的に何でもこなせるキャラなので、どの位置でも闘えるだろう。中距離のけん制と立ち中、➡＋強が強力。特に➡＋強は発生してしまえば判定で負けることが少なくリーチは長いので、有効なけん制となる。また、➡＋強の後はJET-Xをキャンセルして出していこう。相手にヒットしていればつながり、たとえガードされていても不利な状況にならないのが強みだ。

遠距離ではJET-Xでのけん制が有効だ。一部飛び道具を跳ね返せるキャラが居るが、ためが可能な技なのでタイミングをずらすことができる。また、空中版JET-Xも強力。通常のジャンプ中に出すと、その後は行動できないが、ハイジャンプ中に出すことにより再行動が可能で、空中ダッシュで攻め込んでいける。空中JET-Xはハイジャンプから出すようにしよう。

近距離ではダッシュしゃがみ弱で攻め込んでいこう、そこから中段技である➡＋中でプレッシャーをかけていくのが有効だ。

対空攻撃はしゃがみ中が強力だ、ほとんどの技に打ち勝てるのでJET-Xで跳ばせてしゃがみ中で対空、という戦術が有効になる。また、DEATH FANGは発生が早く無敵技なので対空として優秀だ、二つの対空攻撃を使い分けていこう。


非常に優秀なけん制技である➡＋強攻撃。主に中距離で振っていこう。


空中版のJET-Xはスキが少なく、使いやすい飛び道具だ。

連続技もスタンダード

①はしゃがみ弱からの基本連続技。どのキャラにも安定して決められるので常に狙っていこう。しかし、相手との距離が少し離れていると➡＋強後のMAGNUM STEPが入らないので、距離が開いたときは➡＋強を省いて、しゃがみ強から決めよう。

②は対空しゃがみ中からの連続技、強力な対空なので連続技を決めてダメージを奪っていこう。

③は①の連続技の発展版、援軍アタックでダメージを上げていこう。

基本連続技

①【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ強→➡＋強攻撃】→マグナムステップ
②対空しゃがみ中（カウンター）→しゃがみ中Ⓙ【ジャンプ弱→ジャンプ中→ジャンプ強】Ⓒ空中DEATH FANG
③【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ強→➡＋強】Ⓒマグナムステップ→援軍アタック→➡＋強ⒸHELL DRAGON

強力な援軍アタック

伊達政宗の援軍アタックは連続技、けん制にと万能な性能を持っている。特に連続技に組み込みやすいので、連続技には積極的に使っていこう。

その他、無敵技であるDEATH FANGのスキをカバーするのにも役立つ。また、援軍アタック（対空）は空中ガードが不可能なので、対空攻撃としての性能もいいのだ。

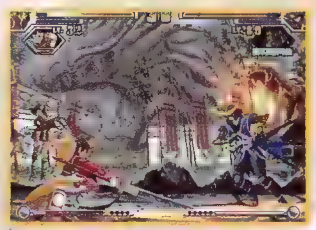

連続技に組み込みやすい援軍アタック、ダメージを上げたいときに役立つ。



基本方針

リーチの長い技が多く、特に中距離でのけん制に秀でている。

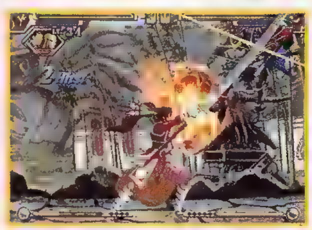
連続技のダメージが高いので、けん制技でペースを握り、相手を画面端に追い込んでガード崩しから一気に、高威力連続技をたたき込んでいこう。


リーチが長く下段攻撃のしゃがみ強は、中距離で有効だ。

リーチを生かしたけん制が強力

中距離に強い技が多いので、中距離を維持して闘っていこう。主にけん制として使いやすいのがしゃがみ強と立ち強だ。しゃがみ強はリーチの長い下段技なので使いやすい。立ち強は横に強い上、相手のジャンプにもヒットするので中距離では強力だ。そのほかに横恋慕もけん制として有効だ、ヒット時はダッシュでキャンセルして連続技につなげるが強みだろう。

相手がけん制を警戒してガードを固め始めたら、ステップからの選択を迫ってガードを崩し、ダメージを奪っていこう。強力な崩し手段はコマンド投げのひとり相撲。投げ成立後、追撃で連続技が入るのでダメージを奪いやすい。もう一つの崩し手段は➡＋中の中段攻撃。発生が早くキャンセルがかかるので、ヒット時は弱の恋の峠越えでキャンセルしてダメージを奪っていこう。


強力な崩し手段であるひとり相撲。ダッシュがステップなので狙いやすい。

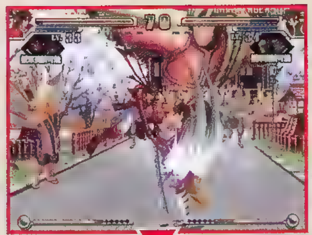


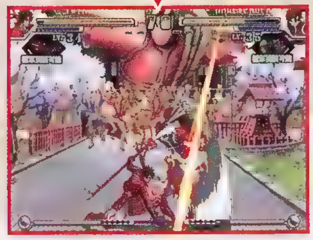
スキの少ない必殺技で接近戦を仕掛ける

リーチの長いしゃがみ中でけん制、相手のジャンプに対しては立ち中やジャンプ中などで対空し、相手の動きを止めることから始めたい。これで相手を自由に動けないようにしたら、下方向に強いジャンプ弱やジャンプ強、下段のダッシュしゃがみ弱などで接近戦を仕掛けていく。

接近後はしゃがみ弱から立ち中に連係させ、中段の➡＋中や下段のしゃがみ強を交ぜてガードを崩すか、【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強】と連係させヒットしていたら連続技。ガードされていたらキャンセルで虎炎・壱を出す。虎炎・壱からは下段の虎炎・弐や中段の朱雀翔に派生させたり、虎炎・壱止め後のスキの少なさを利用し、再度ダッシュで攻め込むのが有効だ。

援軍はLv70～100ぐらいで呼ぶのが理想。特にLv100時の援軍アタックは固め性能が高い。援軍が呼べるようになってからはガード崩しが強化できる。中段の➡＋中のヒット前ぐらいに援軍を押せば、➡＋中→援軍アタックと中段始動の連続技が可能。また、無敵時間のある虎炎・参はガードされた後に援軍アタックを出せばスキをフォローできるため、実質的に無敵技を出し放題となる。相手がフォローを警戒すれば、虎炎・参ガード後はまず反撃を受けないぞ。

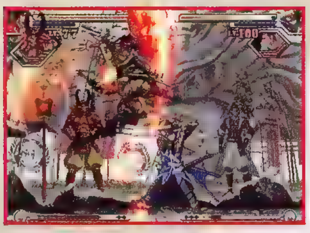




ジャンプ弱やジャンプ強などで接近したら、➡＋中や投げでガードを崩したり、【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強】Ⓒ▶虎炎・壱などの連係でガードゲージを削っていくのが有効だ。

基本方針

接近戦を仕掛け、相手にガードを強要させつつガード崩しを狙うのが幸村の基本方針。攻め込まれた場合は、出始めから無敵時間のある虎炎・参による反撃が強力。援軍が出せればフォローが効くので低リスクに。



虎炎・参はガードされたら援軍アタックでフォロー。無敵技を多用できるので強力だ。

連続技を習得し、ダメージ効率を上げよう

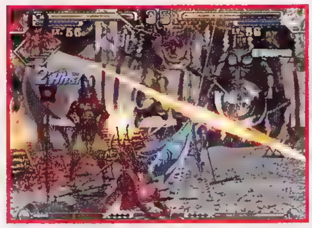
①は基本連続技。➡＋強は真田幸村、長曾我部元親、豊臣秀吉、上杉謙信、お市、本多忠勝が1段目キャンセル、伊達政宗、前田慶次、毛利元就、織田信長は2段目キャンセルで出そう。また、ジャンプ強や【ジャンプ弱→ジャンプ中】で飛び込んだあとも、立ち中につなげば以降は①と同じ連続技を決められる。

②は援軍アシストを絡めてダメージアップを図ったもの。➡＋強のキャンセルは①の対応キャラと同じ。灼熱炎鳳覇を入力したら、援ボタンを連打して援軍アシストを出そう。

③は➡＋中ヒットの前に援軍アタックを出し、援軍ヒットキャンセルでダッシュする。ジャンプ弱は相手の位置が低い場合は2回出そう。

基本連続技

①【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強→➡＋強】Ⓒ▶烈火～とどめ
②【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強→➡＋強】Ⓒ▶灼熱炎鳳覇→援軍アシスト
③➡＋中→援軍アタック→ダッシュ立ち中Ⓙ▶前方ジャンプ【弱×1～2→中→強】Ⓒ▶朱雀翔



虎炎・参はガードされたら援軍アタックでフォロー。無敵技を多用できるので強力だ。

さまざまな状況から狙える連続技

①はしゃがみ弱からの基本連続技。ダメージが取れダウンを奪えるので、しゃがみ弱ヒット時は毎回狙っていこう。

②はひとり相撲を決めた後の連続技。画面端付近限定だが威力が高い。画面中央はダメージは落ちるが、ひとり相撲後に立ち強→恋の嵐を決めていこう。

③は①の連続技に援軍アタックを組み込んだ連続技。①よりもダメージが高いので、援軍ゲージに余裕があるときは援軍アタックを組み込みダメージを奪っていこう。

基本連続技

①【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ強】Ⓒ▶恋の峠越え
②（画面端付近）ひとり相撲→【ジャンプ中→ジャンプ強】→（着地）【立ち中→立ち強】Ⓒ▶恋の嵐
③【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ強】Ⓒ▶恋の峠越え→援軍アタック→【立ち中→立ち強】Ⓒ▶恋の峠越え

援軍の注意点

前田慶次の援軍アタックは連続技に組み込みやすく、ヒットした相手を引き寄せる効果がある。けん制としては使いにくいので連続技や恋の峠越えのスキをカバーする使い方をしよう。援軍対空は発生は早いが、空中ガードされてしまうのが痛い。



援軍対空の発生は早いのだが、空中ガードされてしまう。

マイナス部分をカバーする

援軍対空が空中ガードされてしまう前田はいかに対空をカバーするかが重要になってくる。しゃがみ中攻撃は上方向に強く、真上から攻撃してくる相手に対して強力な対空技になる。たが、斜め上の相手には負けるので、注意して使っていこう。

ダッシュかステップの前田は気軽に前に出られない代わりにステップからのコマンド投げであるひとり相撲が使いやすい。間合いを取るのは歩きにしてステップは崩し手段で有効活用していこう。



凍結状態にして攻め込む

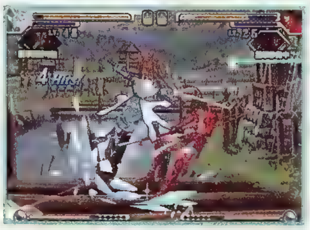
上杉謙信はリーチは並程度だが、通常技の攻撃発生が早く、中距離でのけん制には事欠かない。その中でも主力となるのが立ち中で、ここからは神速～神斬やBASARA技の神烈へ単発ヒット確認からつなげられる。相手のジャンプに対しては援軍アタック（対空）を使うほか、しゃがみ中が迎撃に使いやすい。しゃがみ中が当たったときはジャンプキャンセルすれば、ジャンプ中→ジャンプ強→空中神翔とつなげられるぞ。

各種神雫、神陣、神燕などを当てると、相手が白い光に包まれて凍結状態になる。この状態中は相手が数回攻撃を空振りするまで、「各技の攻撃発生速度が低下」＆「防御力を低下」。移動やジャンプのスピードには変化は無い。攻撃の発生速度が低下する関係上、相手は謙信の通常投げに対して、発生の早い弱などで割り込みにくくなる。この現象を利用し、通常投げで相手のガードを崩しにかかるのが強力だ。ここで相手がジャンプで逃げようとするなら、リーチが長いジャンプ中攻撃などで追いかけてダメージを与えていこう。また通常投げ以外にも、相手のしゃがみ状態を崩す昇りジャンプ強or➡＋中と立ち状態を崩すしゃがみ弱で揺さぶりガードを崩すのも効果的だ。


凍結状態からジャンプで逃げるような相手には、空中ガード不可能のエリアル攻撃を狙うのもあり。ここからは【ジャンプ中→ジャンプ強】×3→エリアルスパイクと決めよう。

基本方針

神雫などで凍結状態にし、相手にプレッシャーをかけていく。相手はこの凍結状態を解除するために必ず通常技を空振りするので、そのスキを付いて攻撃していこう。ガードを崩す手段も豊富にあるのが魅力だ。


さまざまな必殺技で相手を凍結状態にできる。攻撃速度を低下させよ！

援軍アタックを組み込み、ダメージアップ

①は神斬後、相手がダウンする寸前にレバーを下に入力しながら援軍ボタンを押し、援軍アタック（対空）がヒットした瞬間に立ち強へとつなげる。立ち強を相手が低い位置で当てるのがコツ。立ち強を立ち中に変え、ジャンプキャンセルからジャンプ中→ジャンプ強→空中神翔に切り替えてもいい。

③は神反をダッシュでキャンセルして立ち強攻撃→神陣を繰り返す。1、2回目は神陣を遅らせて出し、3回目の神陣は最速を心掛けよう。

基本連続技

①【しゃがみ弱×2→しゃがみ強】Ⓒ神速～神斬→援軍アタック（対空）→立ち強Ⓒ神速～神斬or神烈
②➡＋中or通常投げ→援軍アタック（対空）Ⓒ立ち強Ⓒ神速～神斬or神烈
③各種神反→（ダッシュ立ち強Ⓒ神陣）×3→【ジャンプ中→ジャンプ強】Ⓒ空中神翔

神反で敵の攻撃を受け止めよ！

神反は相手の攻撃を切り返すのに役立つ。成功すると上杉謙信の速度がアップし、さらに神反での反撃をダッシュでキャンセルできる。成功時は連続技③を決められるので、相手の攻撃に対して積極的に狙っていこう。ただし、神反、神反（定置）ともにコマンド入力が完成した直後から相手の攻撃を受け止められるわけではないので、起き上がりに使うとつぶされやすい。また、神反はボタンを押し続けると、効果時間を延ばせる。



基本方針

援軍を呼ぶには小判が必要と、独自の援軍システムを持つ長曾我部元親。戦闘中は小判を稼ぎつつ闘うといった立ち回りを意識しておきたい。小判が集まれば強力な援軍であるカラクリ兵器を生産できるので、そこからはガンガン攻め込んでいこう。


元親の近くにオウムが現れたら宝箱の出る合図。オウムを倒されないように注意して闘おう。

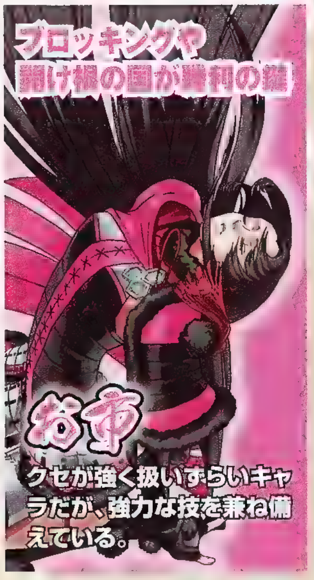
小判を稼ぐ立ち回り

けん制はリーチの長い一触（⬅指定）や、空対空のジャンプ中、対空のエリアル攻撃が基本。一触は小判を稼げるので、相手が対応に苦しむようならこれを連発するのが有効だ。

攻め込む場合は、攻撃判定の強いジャンプ強や突進速度の速い弩九：落下などで接近しよう。また、元親は空中ダッシュが2回できるので、これと弩九を交ぜて使えば対応されにくくなる。宝箱の出現が近いときなどに使い、回収しやすくしよう。

ジャンプ強後などの接近戦は中段の➡＋中と下段のしゃがみ弱、しゃがみ中などでガード崩しを狙っていく。しゃがみ弱からは目押しで立ち弱が連続ヒットするので、①の連続技が決まる。また、立ち弱からは➡＋中としゃがみ中に派生できるので、この二択を仕掛けるのが強力。➡＋中からは立ち強→一触（⬅指定）から追撃、しゃがみ中からは立ち強へつなぎ③の連続技を狙おう。

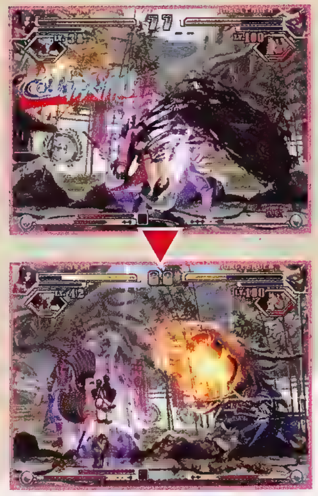

一触やエリアル攻撃などはヒット時に少量の小判が出る。立ち回りでガンガン使おう。



開け根の国までの立ち回りが重要

主な流れとしては、「通常モードで相手をけん制しつつ根の国ゲージをためていき、相手の攻めに対して開け根の国の発動で反撃。そこから攻めに転じてダメージを奪う」といった形が理想系だ。

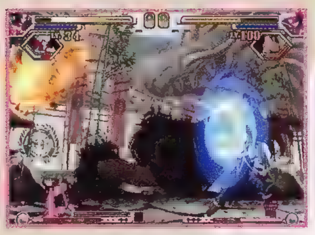
通常モードの闘い方だが、基本的には無理をせず、受身で闘っていく。主に有効なけん制技は立ち強と拒め緋の渦・陽だろう。立ち強はお市の技の中で一番リーチが長く、中距離の相手に攻撃できる唯一の技だ。しかし判定がそれほど強くないので多用はしないでピンポイントで使っていこう。拒め緋の渦・陽は攻撃判定とは別に相手を吹き飛ばす効果があるので、近付かれたときなどに有効。しかも飛び道具を跳ね返す効果もあるので、どの位置でも使っていける優秀なけん制技だ。根の国ゲージをためるには、ブロッキング技である護れ根の主をヒットさせるか、時間経過でたまるのを待つかになる。最初のラウンドはすぐにゲージがたまっていくが、二回目以降は緩やかにたまっていくようになっている。また、開け根の国モードから通常モードに戻った後は一定時間ゲージがたまらないので注意しよう。効率よく開け根の国モードを維持するには護れ根の主をいかに当てていけるかが重要になる。



通常モードでは防御に徹して根の国ゲージをためよう。ゲージがたまったら開け根の国を発動、一気に攻めに転じていこう。

基本方針

基本的には自分から攻め込んでいかずに、相手を捌きつつ根の国ゲージをためていく形になるだろう。基本モードが厳しい分、開け根の国モードは強力なので、いかに変身できるかが重要になるだろう。



強力な開け根の国モード、こうなると相手も引かざるを得ない。

中段からの連続技が豊富

①の連続技は通常モード専用連続技。しゃがみ弱から中がつながらないので、中段攻撃である➡＋中から連続技を決めていこう。

②は開け根の国中の連続技、相手が画面端近くに居る時限定だが、威力が高い。始動が中段なのでガード崩しから狙っていける。

③は開け根の国中の中央専用連続技。こちらも始動が中段攻撃なので、相手に近付いているときは積極的に狙っていこう。

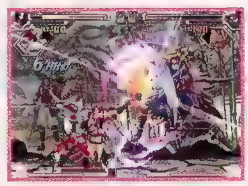
基本連続技

①➡＋中攻撃→【しゃがみ中→しゃがみ強】Ⓒ▶拒め緋の渦・陽
②（開け根の国中）➡＋中攻撃→立ち弱→沃→立ち弱
③（開け根の国中）➡＋中攻撃→沃追→沃

援軍で対空を

お市の援軍攻撃はどれも使いやすく性能も良い。援軍アタックは連続技に組み込むのはもちろんのこと、地上でのけん制にも使えるので、汎用性が高い。

援軍対空は空中ガードが不能なので、防御面が弱いお市にとって優秀な対空行動として機能するだろう。



盾を飛ばし攻撃する援軍アタック、連続技のつなぎにも使っていこう。

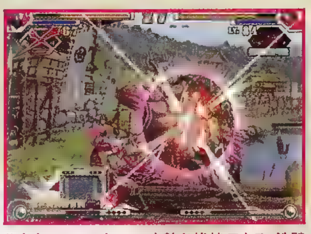
カラクリ兵の長所を知る

カラクリ兵器は耐久力があり、スーパーアーマーを持つ援軍。一度援軍アタックを出せば強制的に攻撃を出すので、相手が攻撃を出すところに合わせて出せば、カウンターを狙いつつ攻守を逆転できる。

仁王車の場合は発生の早い➡＋援、木騎は攻撃判定が大きく突進距離の長い➡＋援、滅騎の場合は近距離では足踏みをして攻撃するN＋援、遠距離では火炎を放射する➡＋援を使おう。カラクリ兵の攻撃を盾に一触を連発したり、前述の二択を迫り、ヒット時は②の連続技を決めること。



カラクリ兵は必ず攻撃を出すので、一触のスキを狙われたときに出せば……



スキをフォローしつつ攻勢を維持できる。鉄壁の布陣といえるだろう。

連続技でダウンを奪え

①はしゃがみ弱から目押しで立ち弱につなげるのがコツ。一触で引き戻した後は立ち中で拾い、最後はジャンプ強で締めてダウンを奪おう。

②はダメージ重視の連続技。援軍アシストを出す際はカラクリ兵の位置に注意。仁王車は元親に追従するので問題無いが、木騎は相手と重なった位置、滅騎は相手と離れた位置で援軍アシストを出さないとヒットしないので気を付けよう。

③は下段始動の連続技。弩九追加ヒット後はすぐに➡➡入力し、空中ダッシュ攻撃を素早く当てること。

基本連続技

①しゃがみ弱→【立ち弱→立ち中→➡＋中→立ち強】Ⓒ▶一触（⬅方向）→【立ち中→➡＋中→立ち強】Ⓙ▶ジャンプ【中→強】
②しゃがみ弱→【立ち弱→立ち中→➡＋中→立ち強】Ⓒ▶一触（⬅方向）→四縛→援軍アシスト
③しゃがみ中→立ち強Ⓙ▶ジャンプ中Ⓒ▶弩九→追加→空中ダッシュ中Ⓒ▶弩九→追加→空中ダッシュ強

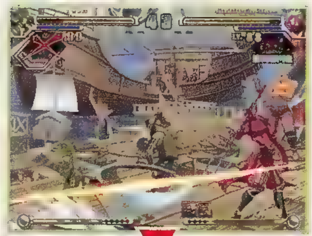


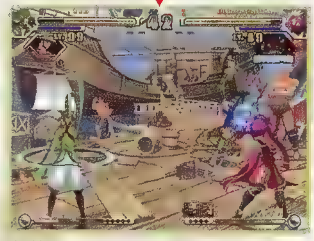
援軍を出してからが勝負の始まり

ラウンドタイムが 99 秒の場合、1 ラウンド目の残り 67 秒の時点でレベル 100 になるため、それまでは逃げつつ闘うのが基本。リーチの長いしゃがみ中や吹き飛ばし攻撃でけん制し、先の手「発」を設置したり、上方向に強い立ち中やエリアル攻撃を対空にして逃げ回ろう。先の手「発」起爆はガード不能なので、先の手「発」→弾き手「壁」（⬇指定）と出せば、ダウンを奪える。そのときに先の手「発」を再度設置し、起き上がりに起爆すれば強力な起き攻めとなる上、再度弾き手「壁」をヒットさせられるので時間稼ぎにも使える。

援軍が到着してからは攻撃を開始する。令系の必殺技はほかの必殺技でキャンセル可能なので、令・弓兵上射→先の手「発」設置→起爆などと狙っていけば、簡単にガード不能の起爆を当てられる。起爆からは下にある②の連続技を決めていこう。

それに加え、令・槍兵突進を盾に接近しつつ、ジャンプ中で跳び込んだり、下段のしゃがみ弱、中段の➡＋中などでガードを崩していくのも有効だ。また、槍兵突進をしゃがみ中で吹き飛ばし、キャンセル先の手「発」→起爆、といった連係も前述の令・弓兵上射と同様に強力だ。遠距離では兵士を盾に先の手「発」を使い、近距離ではガード崩しを狙おう。

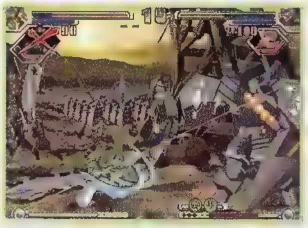




令・槍兵突進を盾にしゃがみ中で兵士を吹き飛ばしつつキャンセルで先の手「発」。吹き飛んだ兵士が時間差で相手に当たるので、それをガードさせつつ起爆を狙っていこう。

基本方針

援軍の毛利軍兵士は他キャラと違い、援軍ゲージの消費量が少ないため、多く呼べるのが特徴。常に援軍アタックや兵士を呼ぶ「令・〜」系の必殺技を使い、それを盾にして攻め込んでいくのが常套手段となる。



大量に呼び出せる毛利軍兵士。援軍レベルの上昇も早いのでLv100にして要請したい。

援軍を絡めた連続技でダメージアップ

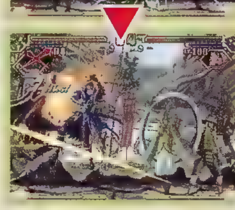
①は画面端の連続技。令・槍兵上昇×2の2回目の部分は相手キャラが地面に落下する前ぐらいのタイミングで出し、再度相手が落下してきたところに立ち強を出そう。援軍アシストは相手が壁を4往復したぐらいのタイミングで出すこと。

②、③は崩しからの連続技。弾き手「壁」（⬅指定）で反対側の画面端に吹き飛ばし、相手が画面端に到達するぐらいのタイミングで令・槍兵突進を出す。突進後はダウン復帰不能時間が長いので、立ち中で拾い、令・槍兵上昇→弾き手「壁」（⬇指定）でダウンを奪い、起き攻めへ。

基本連続技

①【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ中→➡＋強】→令・槍兵上昇×2→挟み手「壁」
②先の手「発」起爆→弾き手「壁」（⬅指定）→令・槍兵突進→立ち中Ⓒ令・槍兵上昇→弾き手「壁」（⬇指定）
③➡＋中→令・槍兵突進→立ち中Ⓒ令・槍兵上昇→弾き手「壁」（⬅指定）→令・槍兵突進→立ち中→令・槍兵上昇→弾き手「壁」（⬇指定）



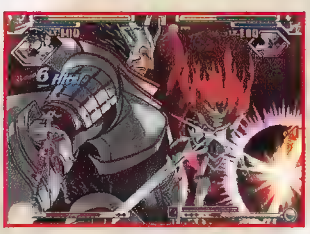


➡＋中始動の場合、弾き手「壁」が早いと立ち中で弾いた兵士に当たりやすい。令・槍兵上昇ヒット後は、相手の落下中に弾き手「壁」を出すのがコツだ。



基本方針

画面端に追い詰めて死ニ至ル病を決めれば非常に大きなアドバンテージを得られるので、それが一番の狙いとなる。援軍や慟哭スル魂を活用して、いかにその状況まで持ち込むかが信長使いの腕の見せどころだ。



傍に居るだけで体力を吸収する最凶のBASARA技。決まれば強い。どう決めるかが問題だ。

基本的な立ち回り

最も狙いたいのはジャンプ強での跳び込み。ジャンプ強は発生が比較的早く、めくりも狙える強力な技だ。これが落とされるなら空中遠雷遥での対空技つぶしも交ぜていこう。

跳び込み後は【しゃがみ弱→立ち強】か、直接立ち強につなぐのがオススメ。前者は下段かつ発生が早いので近距離で、後者はリーチが長いので少し距離があるときに使っていこう。これらがヒットしたら、援軍が居ないときはしゃがみ強までつないでキャンセル慟哭スル魂。援軍到着後なら援軍アタック（地上）から連続技を決めていこう。

けん制には地上 or 空中遠雷遥、上反斬り、➡＋強が使いやすい。上反斬りはモーション途中から上半身無敵なので相手の攻撃を避けつつ攻撃しやすい。➡＋強は上反斬りよりスキが大きいが、ガードされてもジャンプキャンセル可能なのでそのまま攻めに転じられるのが強みだ。

ディフェンス面で活躍するのは、ジャンプ中、苦ヲ喰ム紅、穿タレル深紅だ。前の二つは対空に使える。穿タレル深紅はガードキャンセル系の必殺技で、レバー➡方向入力の通常技や必殺技は基本的に返せない。相手の初手や2発目を狙って入力し、その後はヒット確認が間に合わないので援軍まで入れ込んでおこう。



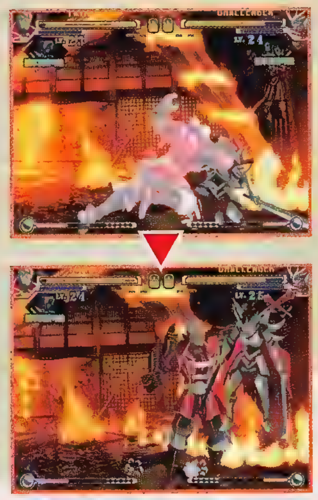
けん制しつつ接近し、投げを狙え

リーチの長い立ち中を振り回しつつ、ジャンプ強で飛び込んだり、灰塵乱渦を狙っていく。灰塵乱渦は移動中弱が立ち、中がしゃがみの相手を投げる技だが、突進中に必殺技でキャンセルが可能なので伝衛裂鬼を出せば相手の立ち、しゃがみを問わず投げを決められる。また、ジャンプする相手には灰塵乱渦キャンセル天地葬送を狙うのも有効だろう。

飛び道具を撃ってくる相手には、跳ね返し効果のある威風万丈を狙う。この技は攻撃判定も強いので、相手のけん制や跳び込みに合わせて出すのも効果的だ。また、タメてから出した場合はガードを崩し、一定時間よろけさせる効果を持つので、相手の起き上がりなどに狙うのもいい。

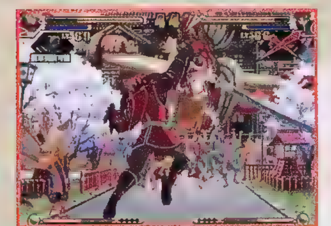
投げ技でダウンを奪ったあとなど、接近した状態では投げと打撃の二択を仕掛けていく。投げは伝衛裂鬼、打撃は【しゃがみ弱→しゃがみ中】を出そう。【しゃがみ弱→しゃがみ中】はヒット時に灰塵乱渦がヒットし、ガード時はしゃがみ中後が有利な状態なので、ダッシュから再度投げと打撃の二択を仕掛けられる。また、これに中段の➡＋中も交ぜよう。

援軍は連続技の補助程度にしか使わないので、Lv100までためる必要は無い。2回行動ができるLv70ぐらいまでためて要請するのが理想だ。


灰塵乱渦は突進速度が速いので立ち中をキャンセルし出せば対応されにくい。さらに、灰塵乱渦を伝衛裂鬼でキャンセルすれば、相手の立ち、しゃがみに関係無く投げられるぞ。

基本方針

連続技のダメージが高い豊臣秀吉は、ガード不能のコマンド投げ始動の連続技を狙うのが基本となる。遠距離では移動投げの灰塵乱渦、空中の相手には対空投げの天地葬送、接近戦では伝衛裂鬼を狙っていこう。


各種投げ技はガード不能。一度相手を捕まえれば、一気に倒すチャンスが到来する。

連続技のコツ

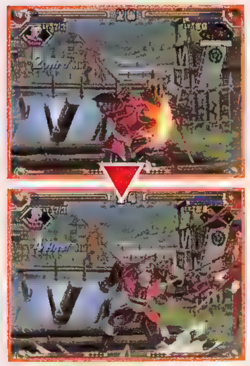
①は画面中央で伝衛裂鬼を決めたときの追撃。ジャンプ頂点付近でジャンプ中を出し、ヒット時に⬅➡と入力するのがポイントだ。また、画面端では伝衛裂鬼から天地葬送が決まるため、②の連続技を狙える。

②は天地葬送からの追撃。ダッシュして密着からエリアル攻撃を出そう。なお、忠勝のみ【ジャンプ強→ジャンプ中→ジャンプ弱】と追撃する。

③は援軍を絡めた連続技。灰塵乱渦は相手のやられ状態を見て弱と中を使い分け、灰塵乱渦で投げた後の壁ヒット時に援軍アタックを出し、ダッシュ天地葬送を決めよう。

基本連続技

①伝衛裂鬼→（垂直ジャンプ頂点付近で）ジャンプ中→前方ハイジャンプ→ジャンプ【中→強】→空中投げ
②天地葬送→ダッシュエリアル攻撃→ジャンプ【強→中→強】→エリアルスパイク
③（画面端付近）【しゃがみ弱→しゃがみ中】Ⓒ▶灰塵乱渦→援軍アタック（対空）→ダッシュ→天地葬送→しゃがみ強Ⓒ▶金剛破滅


【しゃがみ弱→しゃがみ中】で相手のやられ状態を確認して灰塵乱渦を出す。灰塵乱渦で画面中央に投げた場合は、天地葬送後の追撃を②の連続技にする。

とにかく死ニ至ル病につなげよう

①は空対空始動の連続技。ジャンプ強後援軍アタックは素早く出そう。

②はメインとなる連続技。援軍アタック後の立ち強は低めで拾い、二度目の援軍アタックは死ニ至ル病ヒット直後に出すこと。その後の連続技は援軍Lv100時限定だ。エリアルアタックは離れて当てた方が空中連続技部分が安定しやすい。最初の援軍アタック以降は、➡＋中、投げ、穿タレル深紅、➡＋強カウンターなどからも決められる。

③は魂周回中限定で、援軍が居なくてもOK。ステージ中央ではループ部分をしゃがみ弱→しゃがみ中にすること。

基本連続技

①ジャンプ中Ⓙ▶ジャンプ【弱→中→強】→援軍アタック（対空）→着地→ハイジャンプ中
②【しゃがみ弱→立ち強→しゃがみ強】→援軍アタック（地上）→援軍ヒットキャンセルダッシュ立ち強→死ニ至ル病→援軍アタックLv100（地上）→ダッシュ→エリアルアタック→⬆（ジャンプ追撃）→ジャンプ【強→中→強→中→強】Ⓒ▶空中ダッシュ【ジャンプ強→エリアルスパイク】
③（【しゃがみ弱→立ち強】Ⓒ▶ダッシュ）×n→【しゃがみ弱→立ち強→しゃがみ強】Ⓒ▶死ニ至ル病

魂を活用しよう

魂周回中は、【しゃがみ弱→しゃがみ中or立ち強】Ⓒ▶ダッシュを繰り返してゴリ押ししよう。ヒットorガードどちらでもお構い無しに相手を画面端まで追い詰められるぞ。

また、ジャンプ強も空中ダッシュでキャンセルできるので、ジャンプ強→しゃがみ弱or空中ダッシュ強とすれば、中下段二択を仕掛けられる。

魂飛ばしはジャンプ中、強攻撃のものが強力。ジャンプ中（魂飛ばし）→空中ダッシュや、ハイジャンプ昇り強（魂飛ばし）→下り強で攻め込もう。

慟哭する魂 散華は魂を全部飛ばすので、魂が反乱しそうなときに出し、攻めを継続していこう。

●慟哭スル魂性能
魂を一つ得る。さらに制限時間内は一定量ダメージを与えるごとに魂を一つずつ得る／制限時間が終わるとすべての魂が反乱

●死ニ至ル病性能
打撃部分が当たると魂を三つ得る／相手の近くに居るだけで体力を吸収／相手の技をくらうかガードすると終了

●魂が付くとどうなる？
①➡入力以外の中、強攻撃が以下のように強化：キャンセルダッシュが可能／技中に弱ボタンで魂が飛ぶ／大きく前進／②遠雷過の追加技、慟哭スル魂 波動、慟哭スル魂 散華を出せる／③他キャラと同様に回復可能体力が回復

●魂の反乱条件
①同じ魂を周回させ続けるとその魂が反乱／②攻撃を受けるとすべての魂が反乱／③慟哭スル魂の制限時間が終わるとすべての魂が反乱

闘劇'08予選開始!!

鉄拳 TEKKEN 6

鉄拳6 攻略本 上・下巻発売中!



上巻は400ページのボリュームで、アイテム紹介、写真付き技紹介、基本攻略と入門～ステップアップに必要な知識を押さえた必携の一冊。
下巻は、コンボレシピと全キャラの使い手を集めて開かれた大会「アルカディア杯 全キャラ最強決定戦」を完全収録!

鉄拳6

メーカー	:バンダイナムコゲームス
ジャンル	:対戦格闘ゲーム
操作方法	:8方向レバー+4ボタン
発売日	:稼働中(2007年11月26日)
使用基板	:――

アップデートが落ち着き、これからがやり込みどきともいえる本作。全国各地で始まっている闘劇'08予選会場へ足を運んでもらいたい。さまざまなプレイヤーに触れる、またと無いチャンスだぞ!

大好評のあのコーナーが復活!!

鉄拳Q&A第4弾

初級者～上級者まで幅広い支持を集める当コーナー。今回はNANCY-MI847Jの簡単撃退戦術を中心に、システムに関連した実戦で役立つ知識をサポートだ!

Text:垂れ

Q1

NANCYってどうやって倒せばいいの?

対象段位:初段～

A1

大ジャンプ○○○●と横移動がカギだ!

ジンステージの手前で出てくる中ボスのNANCY-MI847Jはその圧倒的な体力と破壊力のある攻撃の数々を持ち、普通に闘ったのではまず勝ち目が無いほど手ごわい相手だ。

浮かせ技を当てても意味の無いNANCY戦では大ジャンプ○○○●がとにかく主力。大ジャンプ○○○●はダメージが25と高く、技後のスキも小さい上、攻撃途中でカウンターを取られても空中判定なのでまとまったダメージを受けない、といった利点があるからだ。

大ジャンプ○○○●×αでひたすら体力を奪っていくのが基本だが、ナンシーの反撃をガードするために2、3回当てたら一度立ちガードで様子を見るのがいい。写真の各種攻撃に注意しながらうまく対処してふたたび大ジャンプ○○○●×αを決めていこう。階下へのリングアウトを誘発する赤レーザー攻撃と一発即死級の威力を誇る極太青レーザー砲には特に注意だ。

慣れてきたらMAX報酬値の1000Gを目指して完封勝利も夢ではないぞ!



画面上部から降り注ぐミサイル群は1発もらうと何発ももらってしまう。横移動～横歩きでしっかり回避しよう。

この攻撃には注意!!



極太青レーザー砲は絶対にくらってはいけない攻撃。口元が青く光り始めたら横移動～横歩きしよう。



頭が伸びて赤いレーザーを出してきたら要注意。地面を切り抜いて階下に落とそうとしてくるぞ。



赤いレーザーを見たら横移動～横歩きをすぐしよう。落ちたらどんなに勝っていても即死だぞ。

鉄板6 NANCYのその他の注意すべき攻撃:1・空高くジャンプをしたときは地震攻撃の前兆。着地際を狙ってジャンプしよう。2・真横からマシンガン攻撃をしてきたときは即座にジャンプ。ガード不能攻撃な上、横移動も無力だぞ。3・背中まで回ってしまうと発生の早い振り向き兼攻撃をしてくるので背後までは回らないようにしよう。

Q2 横移動はキャラによって性能差があるの？

対象段位：入門生～

A2 あります

普段何気無く使ってる横移動だが、実はキャラごとに「移動距離」と「避けやすさ」に性能差がある。

密着状態からポールの周りを何回の横移動で1周するかを試すと、リリやマードックは7回の横移動（手前）で1周するのに対し、クマ＆パンダは11回かかる。これはクマ＆パンダの体の軸が後ろに位置しているのが原因。密着状態であっても相手との距離がほかのキャラより離れている、と認識されてしまうので横移動の距離が短くなってしまうのだ。

これにより体格の大きいキャラは横移動でかわせる連係攻撃がかわしづらくなる、またはかわせなくなるといった弱点がある。



ジャック6やクマ＆パンダなど、体格の大きいキャラを使うときは無理に横移動をせずに、いっそそのこと忘れて闘うのも悪くない。



だが、いくら体格が大きいからといって中には横移動でかわせる連係攻撃も多数あるので、知識として蓄える必要があるだろう。

Q3 連続横移動ってどう入力するの？

対象段位：修羅～

A3 ⇧⇩☆×α（手前）、⇩⇧☆×α（奥）

横移動～横歩きよりも連続横移動をした方が相手の攻撃に対する回避性能が高いことは以前に誌面でもお伝えした通り。では連続した横移動はどうやって入力すればいいのかを伝授していこう。

踏まえておくべき点は次の二つ。一つ目は横移動中はいつでも任意のレバーでキャンセルが可能なので、ある程度伸ばしたらキャンセルする、ということ。二つ目は横移動をキャンセルしたらまた即座に横移動をする、ということ。

この二つの条件を楽に同時に満たすコマンドが「⇧⇩☆×α（手前）、⇩⇧☆×α（奥）」なのだ。複雑なコマンドなので慣れるまでは難しいが、必ず実戦で役に立つのでマスターすべく反復練習を心掛けよう。

⇧⇩部分は⇧⇩でも代用可能なので人によっては⇦⇧⇩☆×αや⇨⇧⇩☆×αと入力した方が手になじむ人も居るだろう。まずは自分のやりやすい入力方法を見付けてみよう。あまり早く連続で入力してしまうと横移動をキャンセルするタイミングが早くなり過ぎて回避性能が落ちるので、横移動はある程度伸ばすようにしよう。



連続横移動をマスターすれば、相手の連係攻撃に対して楽に背後を取ることができる。



2回ワンセットの入力を体に覚えさせるだけでもかなり避け成功率が違ってくるぞ。

Q4 「補正切れ」＆「掘り起こし」を使ったときのコンボダメージ補正値は？

対象段位：修羅～

A4 「補正切れ」は70%、「掘り起こし」はヒット数に依存

ジンの逆突き（◎◎）→転掌絶刀（⇧◎◎◎）やジャック6の⇨◎→マシンガンナックル3発止め（⇧◎◎◎）→立ち途中◎といった壁コンボは、連係技のつなぎの早さを利用して「補正切れ→掘り起こし→補正切れ」となっている。こういったコンボでのダメージ補正は、補正切れ時の追撃が一律70%、掘り起こし時の追撃がヒット数に依存する。

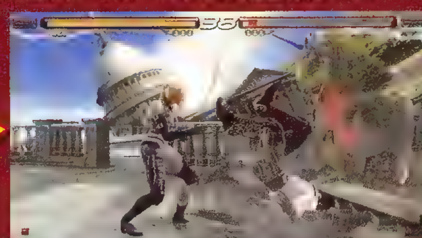
例：ジャック6の空中コンボ

エクスプローダー（⇦⇧⇩⇦⇧⇨⇧◎）→パトリオットナックル（⇧◎）→⇨◎→スレッジハマー（⇨➡◎）～バウンド→前ダッシュ～オーバードライブ3発止め（⇧◎◎◎◎）～壁ヒット→レバー⇨入れ◎→マシンガンナックル3発止め（補正切れ＆掘り起こし）→立ち途中◎（補正切れ）

この一連のコンボダメージ値は以下のようになる

22（100%）→13（60%）→12（50%）→14（50%）～バウンド→5(45%)→6(45%)→2(45%)～壁ヒット→10(40%)＋壁ダメージ1→9(70%)(補正切れ)→2（40%）＋壁ダメージ1（掘り起こし）→1（30%）＋壁ダメージ1→14（70%）（補正切れ）＝113





ニーナのアイボリーカッター（◎）やザフィーナのバルカ（モードスケアクロウ中に◎）はつなぎが早く、2発目がバウンド誘発技になっているので、バウンド未使用のまま壁コンボの補正切れのタイミングに初段をうまくヒットさせれば、補正切れ→バウンドを誘発させることが可能。

鉄板6 補正切れ→掘り起こしが可能な代表的な技（一部）：ニーナ→アイボリーカッター（◎）(13)、リバースアイボリーカッター（◎）(15)、レッグブレイクコンボ（◎◎）(22)、ワン→前掃扇腿（◎◎）(21)、スティーブ→イーグルクロウ（立ち途中に◎◎）(16)、ソニックファング（⇩◎◎）(10)、ザフィーナ→バルカ（モードスケアクロウ中に◎）(7)、クラウソラス（⇩◎◎）(19)　※カッコ内の数値は1発目のヒットフレームから2発目のヒットフレームまでのフレーム数。数値が小さいほど、つなぎが早くなる。

待てば海路の日和あり!?

バウンドの仕組み

バウンドさせたらいつもの追撃を決めればいいんでしょ？　と、このページを読み飛ばそうとしてるそこのアナタ!　バウンドはそんなに甘くないぞ!

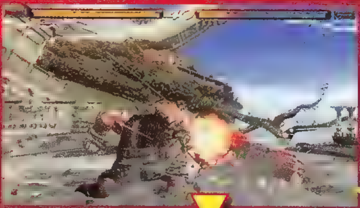
Text：垂れ

新たに見付かったバウンド状態とは!?

空中コンボでバウンド誘発技を決めると、どんな技であってもヒットフレームから相手の受け身可能になるまで実は一律70フレームと決まっている（下図参照）。相手が受け身をしなかった場合は80フレーム以降完全ダウン状態となり、71～80フレームまでは半バウンド状態。この半バウンド状態の相手に打撃を当てた場合、空中コンボのヒットバックがキャンセルされる特徴があるが、その後にバウンド誘発技を当ててもバウンドせずにたたき付けになる仕組みになっている。

そして新たに発覚したのが、「バウンド状態の相手は受け身可能になる直前の67～70フレームの4フレーム間、判定がそれまでより少し大きくなる」という現象。これにより多くのキャラのコンボに革命が起きたと言っても過言ではない。ワンの打突連拳（…）やザフィーナのコカトリス（…）、ポールの裏疾風（…）など、ある程度密着した状態でこのタイミングに重なるように出せば、体格の小さいキャラでも拾うことができる。下記の写真を見てもらえば分かる通り、バウンド後67～70フレームの状況は相手側はほぼダウンと同じ見た目なので、くらっている側としては「今ので拾えてるの？」という印象だろう。

ワンツーパンチ、左アッパーといった判定の高い上・中段攻撃はおろかシットジャブでさえヒットしないものの、意外な上・中段攻撃で拾うことができるので、今まで一度試して決まらなかった技をぜひもう一度試してみよう。



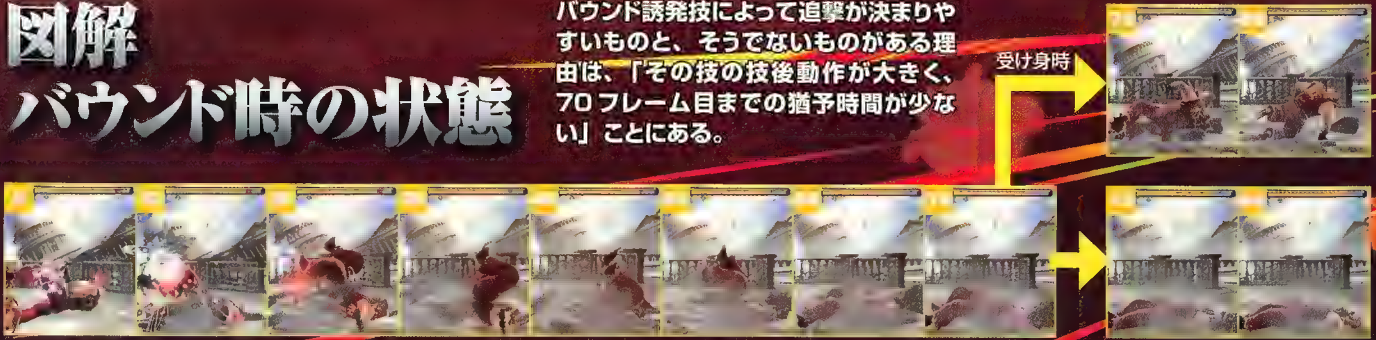
基本コンボとして定着しているドラグノフのスライサーソバット（…）拾いや……、



ジャック6の（…）拾いコンボなどはこの「4フレーム」に当てている代表的なコンボ。

図解 バウンド時の状態

バウンド誘発技によって追撃が決まりやすいものと、そうでないものがある理由は、「その技の技後動作が大きく、70フレーム目までの猶予時間が少ない」ことにある。



こんなときは要注意！

●うつ伏せバウンド時

うつ伏せバウンド時は相手の浮きが低く、上記の「67～70のシステム」を応用させることができない。

●背面バウンド時、軸ずれ時

背面バウンド時は頭側の判定が小さいので応用できない。軸ずれ時も拾えなくなる技が多い。

●相手の体格によって難易度が変わる

マードックなどの体格の大きいキャラには上記の拾いやすいフレーム帯が拡大される半面、ワンやシャオユウといった体格の小さいキャラには減少、または入らなくなる技もある。



バウンド後の相手になるべく密着まで近付くのも大事なポイント。近付いたらあとは67～70フレーム目を狙い撃て!!

その他の注意点

●床破壊時のバウンドについて

床破壊時、こちら側は一律41フレーム目にあたる状況から動き出すことができる。「相手が受け身可能になるまで30フレーム」という猶予時間はバウンド誘発技の中でもかなり優れている。

●バウンド誘発技の持続部分ヒットについて

空中の高い相手や壁やられ中の相手にバウンド誘発技がヒット、または特殊な状況でバウンド誘発技の攻撃判定の後半部分がヒットしたときは、相手のバウンドモーションがヒットフレームに対して1～2フレーム程度のズレが生じる場合がある。



これから先、かなり研究が進められていく分野なだけにまだまだ目が離せない。

まとめ

67～70間で拾える技は30台後半～56間でも拾えるので、67～70間の判定が大きいのではなく、57～66間がただ拾いにくいというのが正しい。

【バウンド中の相手の判定の大きさ】

0～30台前半→バウンド技の硬直中
30台前半～44→判定「中」
45～50→判定「大」
51～56→判定「中」
57～66→判定「小」
67～80→判定「中」
（71～80は相手側ダウン選択時のみ発生）



45～50間は壁際では立ち◎（立ち◎）で拾えるので判定は「大」と記述した（立ち◎の判定＆相手の体格で変動）。

鉄板6

バウンド補足：空中の高い位置でバウンド誘発技を当てたときと低い位置で当てたときとでは追撃の決めやすさが変わるのではないか？　という小さな疑問から調べ始めた「バウンド」。まさかこんなに奥が深いとは……。大抵の技はバウンド後、70フレーム目まではかなり時間があるから余裕を持った追撃を心掛けよう。ポールなら鉄打ち（…）～バウンド→特殊ステップ（…）→竜王覇掌（…）とかね。ちなみにキングのバウンド～ランニングジャガーボム（空中の相手に…）は相手ワン時50～53、相手ポール時50～55、相手マードック時50～57のみつかめる。

強くなりたければ付いてきなっ!!

ザフィーナ

対戦攻略

まだまだ実戦的なネタが次から次へと出てくる、底の知れないポテンシャルを秘めたザフィーナ。イイ女は一筋縄じゃいかないぜ♪

Text:垂れ

ダメージを上げろ!!

発生16フレームのアシュケロン(⇧⊞)の17フレーム目、つまり先端がヒットした場合のみ初段にジャマダハル(⇦⊞)で拾えることが判明したぞ。狙いどころはただ一つ、ジャック6のエクスプローダー(⇨⇧⇩⇦⇨⊞)近〜中距離ガード後だ。ダメージが20と高いジャマダハルを初段でヒットさせれば、コンボダメージは飛躍的に上がる。見逃さないようにしよう。

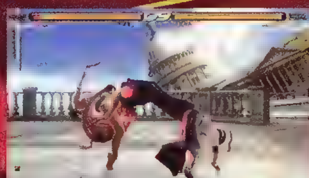


上記の状況以外ではほぼ起こらない先端ヒット。普段はジャマダハル拾いは忘れていよう。

ダメージを下げろ!!

モードスケアクロウ〜モードマンティス(モードスケアクロウ中に⇩⊞)の驚くべき性能が判明したぞ。

何と、入力後1フレームで空中判定に移行するのだ。エキドナ1発止め(モードスケアクロウ中に⊞)やアジ・ダハーカ(モードスケアクロウ中に⊞⇨⊞)など技後にモードスケアクロウに移行する技をガードされたときのフォローで使っていこう。



とっさの状況判断が必要とされる被ダメージ軽減テクニック。慣れるしかない。

床破壊後を制せ!!

床破壊後はカラドボルグ1発止め(⊞)〜バウンド後並みにザフィーナ側の硬直が短いのでジャマダハルやハルファス(⇧⊞⊞)といった追撃が決まる。Fallen Collonyステージでは床破壊後は比較的壁までの距離が近いのでダメージが高い。距離の調節しやすい技で壁まで運んで最大の狙いであるヴァルチャーピック(⇨⊞⊞⊞)による壁コンボを決めていこう。



壁までの距離が近いときはバルムンク(⇧⊞⊞)が最良の運び用追撃とは限らないのだ。

コカトリスを決めろ!

バウンド中の相手は受け身可能直前の一瞬、判定が少し大きくなる(左ページ「バウンドの仕組み」参照)。この現象を利用することで4刻み→バルカ(モードスケアクロウ中に⊞)によるバウンド後であっても、追撃に前ダッシュ〜コカトリス(⇦⊞⊞)を決めることができるぞ。かなり難度は高いが、最大級のダメージを誇る追撃なので練習してみよう。



コカトリスを⇨⇨⇦⊞⊞と入力するような感覚で出そう。軸ズレ時は決まらない。

ロウの真の強さにお前が泣いた! 涙はレバーで拭いておけ!

マーシャル・ロウ

対戦攻略

高性能の⇧⊞や、壁コンボのドラゴンテイル〜サマーソルトキック(攻撃力21、26)を紹介。ナナメ読み非推奨の特濃記事だちょ!

Text:M-BOO

※本文中では、「チャージドラゴン」を「CD」と略しています。
※本文中の「補正切れ」という表記は、相手の壁受身直前の、ダウンに似たやられ状態を指しています。

⇧⊞を使いこなそう!

●横移動に対して強いヅ

ロウの⇧⊞は相手の横移動をつぶす能力が高く、ガードされても確定反撃をくらわない優秀な浮かせ技。壁が無い場所では、ドラゴンスラッシュ(⇨⇨⇨⊞)をガードさせた後に出せば、相手のすべての行動をつぶす。壁際ではワンツーニー(⊞⊞⊞)やブレイクロー(⇧⊞)ヒット後に投げとの二択を仕掛けよう。

壁際で⇧⊞をヒット後、壁に高く貼り付いた相手には、⊞⊞→⇨⊞でバウンドを誘発させると高ダメージ。

●パンチさばきから浮かせる

トラップライトブロー(フェイクステップ成功後に⊞、以下TRB)ヒット後は、前ダッシュから⇧⊞で浮かせることが可能だ。ただし、身長の高い相手ほど、TRBヒット後の距離が離れるので注意。



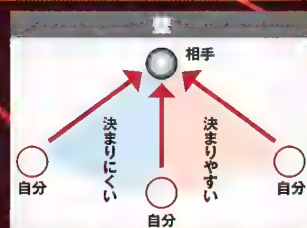
タイミングはシビアだが、身長が低いキャラにはTRBヒット後に前ダッシュから……、



⇧⊞で相手を浮かせられる。壁が無い場所でもパンチ技をさばけば大逆転が狙えるぞ。

壁コンボでCDキャノンを決めるときの注意点

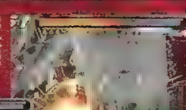
壁コンボ:スピンキックコンボ〜CD(⇨⊞⊞⊞⇦⇨☆⇨)→CDキャノン(CD中に⊞)は、リリとクリスティ以外の女性キャラ、ロジャーJr.、レイ、ワンには決まらない。また、ロウの左側に壁があるときもCDキャノンが当たりにくいので、これらの場合はドラゴンテイル〜サマーソルトキック(⇧⊞⊞⊞)で代用しよう。



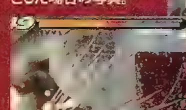
壁がロウの左側に近くなるほど、壁コンボのCDキャノンが決まりにくくなる。

ダメージ補正に注意

空中に浮いている相手に5発以上技を当てて壁に運んだ場合、ダメージ補正の関係で、⇨⊞〜バウンド→スピンキックコンボ→チャージブロー(補正切れにならなかった場合)より、⇨⊞⇨⊞⊞〜バウンド→⇧⊞⊞の方がダメージが高い。



⇧⊞→⊞⇧⊞→⊞⊞⊞で壁に到達後、右は⇨⊞→⊞⊞⊞CD→⇨⊞とした場合の写真。



左は⇨⊞⇨⊞⊞→⇧⊞⊞を当てたもの。こちらの方が高ダメージ。

鉄板6 サフィーナ補足:ミスティルテイン(⇩⊞⊞)初段カウンターヒット時は、バウンド誘発の2発目部分で床破壊が起こることがある。このときの追撃にはヴァルチャーピック出し切りがベストだぞ。
ロウ補足:クマ&パンダの右手による技をさばいてTRBを決めた後は、その場から⊞が届く。フェイクステップ(⇦⊞)成功後に技を出し忘れても、ロウが11フレーム有利なので、クマ&パンダには立ち⊞などが届くぞ。



風間 仁（カザマ ジン）

対戦攻略

起き攻めで差を付けろ!

攻撃判定の強い技が多く、起き攻めが強力なジン。ダウンを奪ったら、一気に勝負を付けろ!

Text:タケヤマ

正拳～上段後ろ回し蹴りからの起き攻め

正拳～上段後ろ回し蹴り（●●）を決めてダウンを奪ったときは起き攻めのチャンス。⇨⇨➡●と入力して前ダッシュから右中段前蹴り（⇨●）を出せば、寝っぱなしと、後転受け身どちらに対してもヒットするぞ。

これを回避するには、横転受け身を取って立ちガードするか、その場起きをして立ちガードするしかない。この二つの行動を取る相手に対しては、右下段後ろ回し蹴り（⇩●）を出せばいい。リターンを重視するなら、踏み込み下段回し蹴り（⇨☆⇩⬂●）を出していくのもいいだろう。



ダウンを奪った後は、深めに前ダッシュしてから、右中段前蹴りを出していこう。



軸ずれのおかげで、寝っぱなしに対してもヒットする。ノーリスクな起き攻めだ。

投げ後の起き攻め

旋蹴り（相手に接近して●or⇨●）と雷（相手に接近して●or⇨●）で相手を投げた後は、相手の行動不能時間が長い。その場起きや後転で起き上がろうとする相手には魔剎（⬀●●）がヒットし、転掌絶刀（⇧●●●）などで追撃できる。寝っぱなしを選択する相手には、前ダッシュ～右下段後ろ回し蹴り（⇩●）を当てよう。



魔剎は、1発止めして様子を見てみるのもいい。空中ヒットしているのを確認したら2発目を出し、空振りしていたときは、1発止めから動いていける。



ジュリア・チャン

対戦攻略

目指せ驚天マスター!

今回は主力の浮かせ技である驚天衝腿にスポットを当て、使いどころや注意点を解説していくぞ!

Text:KEN

取れるところはキッチリと

立ち状態から出せる中段の浮かせ技としてはゲーム内最速を誇る驚天衝腿（⇨➡●）。先行入力を使えば発生は13フレーム、リーチの長さはもちろんコマンドの関係上しゃがみ状態から出せる点も見逃せない。各キャラ主要技にはガード硬直が13～14フレームのものがかなりあるので、これらに対して細大漏らさず確定反撃を決めることができれば大幅な戦力アップは間違い無いぞ。

通常の立ち会いにおいてもローリスクハイリターンな点を活かしてガンガン使っていこう。



他キャラなら振り回されるだけで対処に困ってしまうようなこんな技にも……。



頑張れば浮かせ技で反撃できちゃうんです。さあ、ゲーセンで打ち込みしよう!

コマンド入力のコツ

「⇨➡＋ボタン」コマンドの技を入力する際には、二つのポイントがある。「先行入力できるのは⇨☆まで」、「レバーとボタンが同時に入力されると当該技が出ない」というものだ。驚天衝腿や虎身肘を最速で出すために必要な知識なので覚えておこう。

「落ち着いて素早く正確に」入力する心構えも忘れずに。



2回目の➡と●が同時に入力されていると瞬歩に化けてしまうので注意。最速で出すには練習が必要だが、モノにしたい。驚天衝腿ヒット時は虎身肘で拾ってコンボへ移行しよう。



対戦攻略

アンナ・ウィリアムズ

カオスジャッジメントの利用方法を紹介。細かいテクニックをものにして、爆発力に磨きをかけろ!

カオスジャッジメントの特性利用

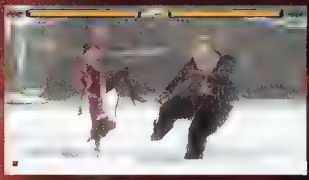
カオスジャッジメント（⬃●）で構えている間は、下段攻撃が来ると自動的にストリクス（カオスジャッジメント中に⬃●or⇩●or⇧●）で反撃する。構えてから反撃するまでに要する時間は非常に短く、ボブのコース・アチェート（●⇩●）2発目や、アスカの翠連刈脚（●●）2発目などの下段連係に割り込めるほど。

高性能なジャンプステータス技……といいたいところだが、上・中段攻撃に対しては無力。相手が浮かせ技を出してきたときは痛い目を見るので、よく考えて使っていこう。

ストリクスヒット後は、クリークアタック（⇧●●）などで拾ってから空中コンボを決められる。下段さばきよりも高いダメージを与えられるぞ。



カオスジャッジメントは、ジャンプステータス技よりも素早く下段攻撃を飛べる。



ボブのコース・アチェートに対してもこの通り。相手に与えるショックは大きいだろう。

その他の狙いどころ

アスカの水面澄まし（[●●]）は、ガードしても大した反撃を決められない。技モーションを見てからしゃがみガードできるような人は、見てからカオスジャッジメントで構えよう。ただしこれには、下段ガードよりも若干早い反応速度が必要。視認するまでの時間に余裕が無い人にはオススメしない。



ドラグノフのクリッピングスイープ（⇧●）にも狙える。フェイントローキャッチ（⇧●●）の派生は、勝手に空振りしてくれるぞ。

鉄板6

ジン補足：右中段前蹴りを、相手の横転受け身に当てるのには慣れが必要。「●●で吹き飛んだ相手が、地面に落ちた地点」まで前ダッシュで近付き、そこから右中段前蹴りを出そう。
ジュリア補足：驚天衝腿の先端ヒット時は空中コンボが安定しない。微妙な距離ではコンボの初段を虎身肘にし、拾えないときには即座に起き攻めに切り替えられるようにしよう。
アンナ補足：アスカの槍連衝脚（●●●）は、2発目をしゃがみ状態でくらうと3発目が連続ヒットする。しかし、カオスジャッジメント中に2発目をくらっても、3発目は連続ヒットしない。

鉄拳新聞

二〇〇八年四月三十日発行

さりげなく自分に有利なステージをゲット!

ステージを目押しせよ!

対戦時にステージ選択をしない人が大多数の中、自分だけステージを選ぶのも気が引けるな……という日本人特有の性格の人はこっそり目押し作戦を敢行しよう!!

各ステージ目押しをする際の目印は、「ステージの色」と「自己主張の激しい物体」のどちらかがオススメだ。Mystical Forest→緑、High Rollers Club→橙、Manji Valley→白、Fallen Collony→青、というように背景の色が特徴的なステージは比較的簡単に目押しできる。

目押しの難しいステージでもRustic Asia→画面左下のピンクの豚、Urban War Zone→画面中央上部のヘリコプター、Gargoyles Perch→画面中央の青白い球体、などの自己主張が激しい目印に注目すれば成功率はグンと上がるゾ。

簡単な勝率アップの秘けつは目押し力の向上にアリだ!?

猶予は……3フレーム!!

ルーレットの並び順

Mystical Forest	壁
High Rollers Club	無
Temple Grounds	壁
Cemetery	壁
City After Dark	壁
Rustic Asia	壁
Manji Valley	無
Noh Theater	壁
Fallen Colony	壁
Urban War Zone	壁
Gargoyles Perch	壁
Azazels Chamber	無

上へ戻る

鉄拳攻略チームNOW

ゲーマーペダル

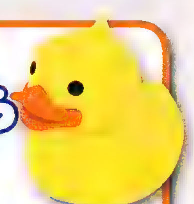
M-BOOの新しい鉄拳の楽しみ方が注目を集めている。担当キャラの強化のため、己の肉体をまず鍛えるM-BOOは、自宅から編集部までの片道25㎞弱を何とママチャリで通勤。走って来るようになるのはもはや時間の問題か。

プチトリビア



立ち途中攻撃は「➘後にちょっと待って☆＋ボタン」でも出せるぞ。ジャンプ攻撃が暴発しやすく難度は高い。
禁句:これ、意味あるの?

タケヤマの さっき風呂に入りながら考えてたんですけど



風呂に入りながらふと思った。対戦ゲームにおける「強さ」って、何によって決まるんだろうか……と。

①確実に取れるダメージを取る:コンボや反撃の精度など。下段攻撃を見てからしゃがむ反応の早さなんかも、このカテゴリに含まれるのかな。「頭の回転の速さ・反応の早さ」が必要とされるため、身体的な能力が求められる。

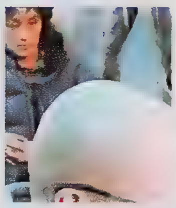
②期待値の高い行動を取る:強い技を使う。間合いの取り方が安全。相手の攻めに対応した防御策を取るなど。「知識」と自力で工夫する「賢さ」が必要。

③相手の心理を読む:最も数値化できない強さの要素。「なんとなく強い」という人は、これがうまいことが多い。人の癖を素早く見切る「分析力」と、それを覚える「記憶力」が必要。

……こんな感じに分類してみたけど、どうでしょう。自分の苦手な部分を意識しながら対戦すれば、上達も早いかも?

テッケン・チーム・バトル コラム

垂れのラヴTTB 3



垂れ
TTBを愛する坊主が長い年月を経て化けた妖怪。人気格闘ゲーム全国大会3連覇。

先日、TTB業界では知らない人はいない名門チーム【ヒートクラック】のリーダー「のろのろ7」氏とお話する機会に恵まれたので、そのときの様子でも……。

垂れ　TTB3はどうですか?

のろのろ7(以下のろ)　負けてる側にも一発逆転の要素があってキツイ半面、楽しいです。

垂れ　カード読み込みがメインカード限定で1日1回しかできないのはキツイですよね。

のろ　いい調整だと思いますよ。アクセサリーも耐久値が付いたので毎回違うアクセサリーにしなきゃいけなくなったんでマンネリもしなくなりましたしね。

垂れ　どんなパラが強いと思いますか?

のろ　現状では体力型が強いと思います。防御型も強いんですが、判定までもつれやすいのが難点ですかね。

垂れ　ヒートクラックにも体力型のパラは多いんですか?

のろ　うちはTTB2時代に猛威を振るった攻撃特化や集中特化のパラが多いです。

垂れ　集中特化はTTB2より危ない存在ではなくなりましたよね。

のろ　そうですね。そうなるともううちのチームはTTB3では過去のチームになってしまうかもしれないですね(笑)。

垂れ　アーケードとの関係性がTTB3では強いですけどその辺はどう感じてますか?

のろ　チームポテンシャルはジオーガ1個分くらい変わりますから軽視できないです。

垂れ　カード読み込みも段位が高い人の方がテーブルは上ですもんね。

のろ　アーケード強い＝読み込み強い、はとてもいいと思いますよ。みんなアーケードにも熱が入るし。

垂れ　これからアーケードともども一層盛り上がるといいですね。深夜にもかかわらず、丁寧な対応ありがとうございました(午前3時)。

闘劇予選参加してみそし

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2008年
5月31日(土)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してお送りください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

商品の発送は締め切りから1～2ヶ月かかることがありますのでご了承ください

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

セガ様ご提供

1 三国志大戦3 DVD 将星来来
3名様





3 北斗の拳　サザンクロスゲーム
5名様



4 古代王者 恐竜キング
限定マックカード(500円分)
10名様



2
新世紀エヴァンゲリオン
エクストラスクール水着フィギュア
feat.ぽよよん・ろっくVer.2
2種セット3名



5 東京ジョイポリス
パスポート
5組10名様

バンプレスト様ご提供

6 機動戦士ガンダム
ガンダムヘッド型ファン
2種セット1名様





7 機動戦士ガンダム00
スペシャルクリエイティブモデル
～エクシア&デュナメス～
2種セット1名様

ケイブ様ご提供



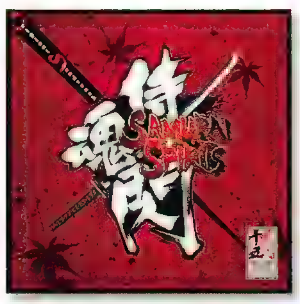
8 デススマイルズCD
1名様



9 デススマイルズDVD
1名様

ティームエンターテインメント様ご提供

12 サムライスピリッツ閃
サウンドトラック　3名様





13 THE KING OF FIGHTERS'98
ULTIMATE MATCH サウンドトラック
3名様

スーパースィープ様ご提供



10 テクニクビートサウンドトラック　3名様

タイトー様ご提供



11 もやしもん
感温!かもされグラス
2種セットで2名

ガンホー・オンライン・エンターテイメント様提供



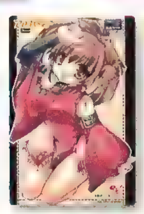
14 覇拳伝webマネー
200円x2枚セット
10名様

バンダイナムコゲームスご提供

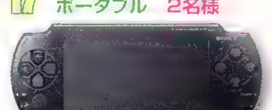


15
ナンジャタウンパスポート
5組10名様

編集部提供



16 アルカディア特製
図書カード　10名様



17 新型プレイステーション・
ポータブル　2名様



18
ニンテンドーDS Lite
2名様

※PSP、DSともに色は選べません

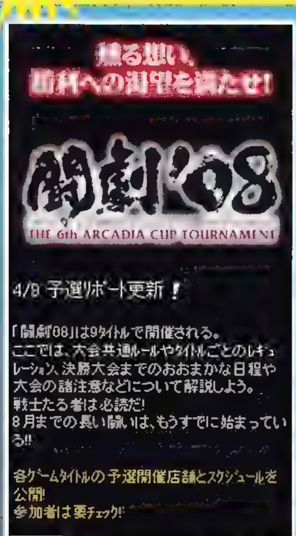
注目の闘劇コンテンツも登場！



月刊アルカディアから飛び出した携帯サイト

アルカディアモバイル

闘劇'08特設サイトで最新予選リポート公開中！



アルカディアモバイルでは今年8月に決勝大会が開催予定の格闘ゲームの祭典「闘劇'08」特設サイトが絶賛更新中！　ゲームタイトルごとに予選スケジュールのチェックができるのはもちろんのこと、各予選店舗で繰り広げられた熱戦の模様を知ることができる予選リポートも毎週更新されているので要チェックだ！

闘劇'08
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

特設サイトを、要チェック！

そのほかにも人気の競走馬育成シミュレーション『ダービーオーナーズクラブ 2008 feel the rush』の特設サイトでは、「HOW TO PLAY」動画の配信に加え、プレイする上で有利になるお得情報も公開しているぞ。

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush

もちろん最新アーケードゲームの攻略情報も読めるのでそちらも要チェックだ！

アーケード関連ニュースや最速リポートをチェック！

これまでもお伝えしているように、随時更新の最新Newsでは、普段の生活では見逃しがちなアーケード関連の最新情報をお届けしているぞ。稼動前のタイトルにいち早く触れることができる貴重なロケテスト情報も、店舗へのアクセスマップ付きで掲載しているのでぜひ活用してほしい。

コラムコーナーではアルカディア本誌の人気ライターから、メーカーオフィシャルなコラムまでいろいろと用意されているぞ。現在はエクサムさんのオリジナルコラム「クリティカルハートが出せなくて」も連載中なので、ファンならば必見といえるだろう。



人気ライターコラム、攻略情報などバックナンバーがいつでも読める！

QRコードで、らくらくアクセス

月額315円（税込）

DoCoMo
メニューリスト
→TV／ラジオ／雑誌
→雑誌
→アルカディアモバイル

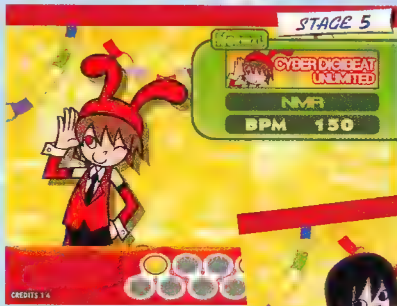
au
EZトップメニュー
→TV・ラジオ・マガジン
→マガジン
→アルカディアモバイル

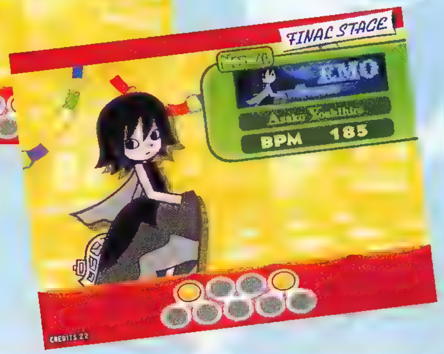
SoftBank
→メニューリスト
→TV・ラジオ・雑誌
→出版・雑誌
→アルカディアモバイル

うれしいサプライズが続々！

ポップンミュージック16 パーティー♪

pop'n music PARTY♪





稼働から一カ月、もう全曲遊んだ人に朗報！ 今月は隠し曲と、最新の情報を紹介しちゃうぞ。10周年企画も進行中！

ポップンミュージック16 パーティー♪
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：2008年3月(稼働中)
■使用基板：ー



まだいた

プランナーが紹介！
隠し曲解禁!!

パーティー・プランナー
ジョージ祭田

パーティーが盛り上がってきた今こそ、この秘蔵のボトルのコルクを抜く時！ あなたのパーティーにより彩りを加える、6曲の隠し曲が解禁でございます。いずれも名曲、ぜひご賞味あれ！

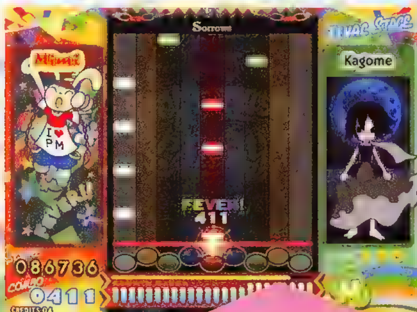
隠し曲は「SECRET」カテゴリで！

隠し曲は『16』カテゴリーでも選べますが、その隣の『SECRET』カテゴリーを選べば、隠し曲だけのリストが表示されます！ 今後ここに、続々と曲が増えるのを想像すると、実に楽しみになりますなぁ。

まずは6曲、ぜひ公式HPのヒントなどを参考に全曲を出現させていただきたい！ コンプできますかな？



『16』のとなり！



エモ
Sorrows ／ Asako Yoshihiro

戦い続ける貴女、その悲しみと忘れ去った愛の痛み。久々にご登場のかごめ嬢の切ない仕草とともに、悲哀を乗せて響き渡る、ガールズロックの新たな名曲です。



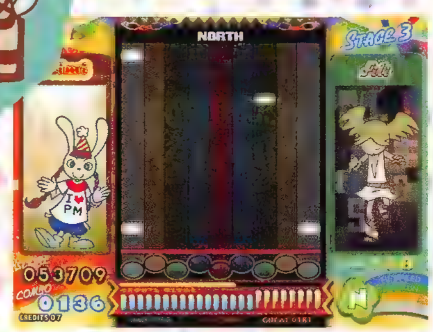
Kagome

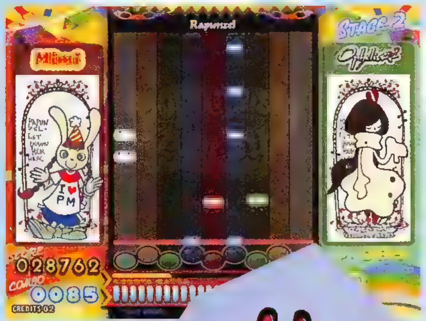


fili

ケルトランス
NORTH ／ WALL5

BEMANIシリーズ不朽の名曲「NORTH」が、ついに『ポップン』に降臨です！ 民族音楽とトランスサウンドの融和が生み出す懐かしき音、存分にご堪能ください。





タイムトラベル

Rapunzel／MAKI

家庭用『ポップン』からの収録曲です。大人になることを拒んだ少女、時を止めたのは……。スローサウンドの中から、その儚げなボーカルが心へと響き渡ります。





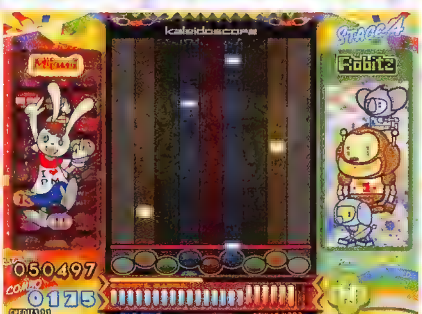
サイバーテジビート

UNLIMITED／NMR

NMRが、あの我らが妖精タイマーが、ふたたび『ポップン』に帰って参りました！　ハードでノリノリのデジタルビートに、あなたはついてこられますかな!?





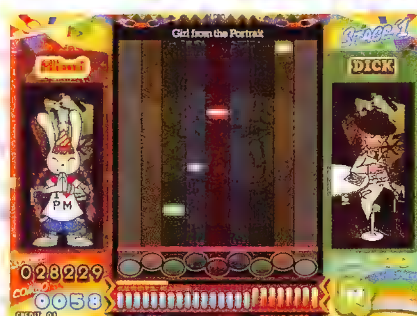




80's ポップ

Girl from the Portrait／1000 RIVER featuring Masato Ishida

『ポップンステージ』から家庭用『ポップン』を経て、ノイジーなロックの名曲がここに復活！懐かしくも新しい、大人のCOOLというものを味わってください。



インフィニティ

kaleidoscope／ASparagus

こちらも家庭用『ポップン』からの収録曲です。疾走するサウンドの中から、まるでこだまするかのように響き渡るピアノの音色……聞き惚れていただきたい！

ひと足お先にパーティー情報をチェック!

Party♪ Information!

パーティーはライヴ、リアルタイムで新情報、新要素が飛び込み中!　そんな最新情報の数々を、整理してお届けしますっ!

ビックリTOPICS♪

次の隠し曲のヒントを公開!

今回公開された隠し曲を見て、前回のヒントは何を意味していたのか、みなさんちゃんと分かりましたか？　答えに加えてヒントイラストの続きなどもHPに公開されていますから、分かった人も分からなかった人も再チェック必須ですよ!

さて、今回はさらに次の隠し曲のヒント三つを、特別に公開!　公式HPに掲載されるイラストと同じものですが、HPにはスタッフの一言など、さらに追加のヒントが……!?　謎が謎を呼ぶヒントの数々、あなたはこの謎をすべて解き明かせますか!?



これはどう見てもアレですよね、うさ……の人ですよね。意味ありげなイラストがあちこちに切り貼りされていますけど……何なのでしょう？　これも曲の出し方のヒントなのかも!?



これはもはや言うまでもなく、そのまんまあのお方です!　いよいよ復活……これはもう、ファンの皆さんは楽しみ最高潮でしょうね!



これは1Pと2P？　で、なぜかすでに一組、線で結ばれていて……？　鉛筆と消しゴムが意味するものや、そして疑い始めると左上の「ヒントです」も怪しく思えてきちゃう!?

ヒントはこちらのHPの「SECRET」に!
http://www.konami.jp/bemani/popn/music16/

おトクTOPICS♪

ブログパーツでHPもパーティー!

だれでもカンタンに自分のブログに設置できる、『ポップン』のブログパーツを公式HP『ポップンミュージックワールド』で配信中です。情報ツールのみならず、カワイイ遊び心も満載のこのブログパーツで、あなたのブログもパーティータイムに!

こちらのブログパーツはキャラクターがかわいくダンシングするほかに、クリックするだけで公式HPの最新情報がチェックできる便利ツール!　ミミニャミに続いてリゼットをはじめとする、人気キャラのブログパーツが次々と配信されますよ〜。



ブログパーツをクリックするだけで、最新情報がズラリ!　アーケード以外の『ポップン』情報も素早くチェックできますよ。さらにブログパーツの左下にあるボタンをクリックすれば、1P・2Pカラーもお好みで切り替え可能!さらに『ポップンミュージックワールド』のホームページへアクセスできる便利なボタンも用意されてますよ。今後キャラクターバリエーションも続々追加予定です!

ブログパーツはこちらのホームページの「おたのしみ!」で入手!
http://www.konami.jp/bemani/popn/

ひみつTOPICS♪

極秘画像を入手!?

まだその詳細は不明ですが、ここに一枚の画面写真が……ベテランポッパーの皆さんなら、見ただけでビビッと来たのでは？　この画像が意味するのは何なのか、今後続報が入り次第お伝えします!

これはまさか!?



この画面、いかにも「アレ」に関わるものに見えますが……ということは、やはり次なるサプライズは「アレ」ってこと!?　この一枚からぜひ、想像を膨らませつつ続報をお待ちくださいね!

ポップン10周年企画その2!

ミミニャミいろいろ いっしょにドレスアップ!

10周年企画の第2弾は、ミミちゃん&ニャミちゃんの服が決定するまでのアイデア稿を、どわーっと大公開! 開発スタッフのコメントもバッチリいただきました!



こちらが『ポップン16』ミミ＆ニャミの衣装に一番近い最終稿。三角帽子とおいしいフードは、やっぱりパーティーに欠かせません! 帽子と2Pカラー以外はほぼこのままの形で、二人はパーティーに出かけて行きました。みんなはもう会いに来てくれたかな?? パーティー会場を元気いっぱい駆け回れるミミニャミらしいスタイリング、今回はいつも以上にはじけたミミ＆ニャミに出会えそうな予感がするね! **コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**



細かいオシャレも気になるし!

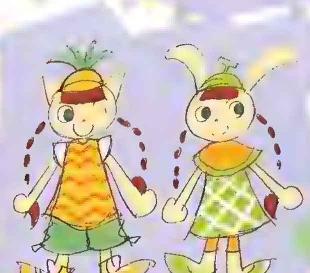
王様&お妃様?



「ミミ＆ニャミさまのおな～り～」。ちょっとクラシカルなお城の舞踏会か、はたまた仮装パーティーか? ドレスが豪華過ぎて、いつものCOOLなダンスができるかちょっと心配……。ニャミちゃんのでっかいかぼちゃパンツがポイントです。 **コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**

妖精さん?





いろんな候補があったみたい!



意外に無かったフツウめアイデア! 子どもパーティーの正装のイメージで、今までに無い"半ソデ半ズボン"にネクタイです♪ 『ポップン16』のミミ＆ニャミの衣装に決まったのは、もっとラフな半ソデ半ズボンだね。……ってことは、今回のミミニャミは今までで一番露出度が高いのかも?! **コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**

パジャマパーティーかな？





眠るところからスタートすると、そこは夢の中のパーティー☆　よい睡眠はお気に入りの枕から……。ビー君枕の寝心地はどうなんでしょう?ちょっと気になります。そしてパジャマにはやっぱりナイトキャップ!　ポップ君バッチが超キュート。ゲームの終わりはやっぱり夢オチなんでしょ～か??　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**

ふしぎ系コス？







メルヘンフェスティバル!　まるでピエロみたいなフリフリ衣装のミミと、お花になってしまったようなニャミ。一面お花の会場でみんなでダンス、そんな絵本の1ページのようなパーティーが浮かびました。　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**



ウェイトレスさんと……んん？





でかいケーキも片腕で軽々と運ぶメイドミミと、ネバーランドからやってきたみたいなメルヘンニャミ。メイドミミの折り返した靴下がかわい過ぎ～!!!　ミミが持っている不思議なおもちゃの元になったのは、デザインスタッフの机の上にある、押すと猫が飛び出す癒しアイテムから。　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**





けっこうパーティーっぽい！

トラディショナルなチェックの衣装でブリティッシュパーティー。3時のお茶をたしなみながら、優雅なパーティーを楽しめそう♪　三角帽子も先っぽがフサフサに。衣装に合わせて小物もチェンジするなんて憎らしいテクです!　**コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**

もしもミミニャミの服が別のだったら……？

[illegible]









[illegible]

ミミニャミお試し中？

こちらはまだ[illegible]ミミニャミの
イラストたち。アイデアを[illegible]
時のイラストなんでしょうか――？





[illegible]アイデアもたくさん出るので、逆に選ぶのが大変[illegible]
コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム

意外と食いしんぼさん？



「どうせならパーティーの主役になってしまえ～」とばかりに、ケーキになりきり衣装です。頭のキャップがクリーム型だったり、座るとそのままケーキになれちゃうという、スウィーツ好きにはたまらないフォルム！ 何というか画期的過ぎる！ **コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**



オシャレのキメテははなめがねー？

時にはビシーッと！カッコよく!!



レィディースア～ンドジェントルメン！ どっかで聞いたフレーズだね、気のせいかな？ 大きな蝶ネクタイがパーティー司会者風なフォーマルな衣装です。「ミミ＆ニャミのパーティーへようこそ！」なんて二人の名司会ぶりが発揮されそう！ そんなパーティーだったらお呼ばれしてみたいものです。 **コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**





そこは中世、まるでおフランス・仮面舞踏会……。ん～ジュッテーム！ でもかけてるマスクが"はなめがね"だったら出会いのチャンスも大幅DOWN↓！ ご注意を～！ **コメントFrom『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム**

上達の近道、教えます

beatmaniaIIDX15 DJ TROOPERS

beatmaniaIIDX 15 DJ TROOPERS
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日　：2007年12月(稼働中)
■使用基板：──

Text:ハメコ。&花田

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

今話題沸騰中のスーパープレイヤーがなんとARCA'S BEAT CAMPに登場!! マイケル先生も頭が上がらないほどのスペシャルなゲストの正体やいかに!? 大好評の連載企画、DJ YOSHITAKAの「Military Splash」も見逃すべからず!!

★ ARCA'S BEAT CAMP EXTREME!! ★

今回はなんと!! 『BEMANIトップランカー決定戦2008』を見事制覇したDOLCE.先生を講師に迎えちゃいました!! EXTREMEなプレイ理論に刮目せよ!!

特別講師



二代目トップランカー **DOLCE.**

DOLCE.とは?

それは、HAPPYSKYのころから「岩手に超新星アリ」と騒がれし名。『BEMANIトップランカー決定戦2006』では三位だったが、そのポテンシャルの高さは全プレイヤーに新世代到来の予感を植え付けたのだった。そして、期待に応えるかのような快進撃が始まる。GOLDではIR#1、#3 総合一位、WRで連勝、全国トップ楽曲多数保持、今作ではIR#1 Another 部門で総合一位を獲得、極めつけに『BEMANIトップランカー決定戦2008』優勝──。今現在、名実ともに最強のプレイヤーの名。それがDOLCE.なのである!!



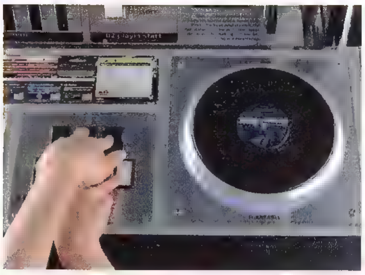


なんと「ピアノ協奏曲第１番"蠍火"」、「冥」、「嘆きの樹」(すべてAnother)以外の楽曲はすべてフルコンボを達成。また、SPはもちろんDPでも皆伝を取得するなど、そのスペックは計り知れない……。

Q1 どっち側でどんな運指でたたいてるの?

DOLCE.の答え Answer

プレイサイドは右側で、基本的には「1を左手薬指、2を左手中指、3を左手親指、4を左手人差し指、5を右手親指、6を右手人差し指、7を右手中指、Sを右手小指」という固定配置でプレイしています。譜面によっては右手で4をカバーしたり、Sが多い場合は左手で5や6をフォローするなど、固定を外すこともよくありますよ。う〜ん、固定外しは条件反射で切り替えているので言葉だと説明しづらいですね……。自分でもよくわかってないところがあるかもしれません(笑)。



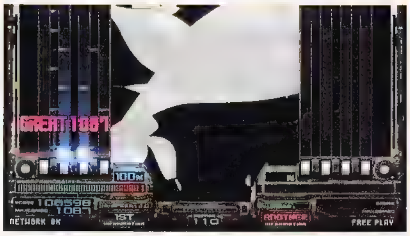
「V」Anotherのみ白鍵盤と黒鍵盤を両手で交互に叩く特殊運指だとか。

Q2 得意な譜面や苦手な譜面ってある?

DOLCE.の答え Answer

BPM150〜160辺りで鍵盤密度の高い曲が得意ですね。例を挙げると"AA"や"嘆きの樹"などでしょうか。ただ、ズレ譜面(十六分よりも細かい間隔でオブジェが降ってくるもの)に関しては何ともいえません。上記の二曲も得意なのはあくまでスタンダードな十六分間隔の個所のみだと思っています。

逆に苦手だなと感じるのはBPM190〜200の早い曲や極端に遅い曲です。"A"のように低速から高速へと移行するものは特に苦手意識がありますね。



実は高速発狂や低速譜面が苦手らしい。『冥』のうまさを見る限りそうは思えないが、あくまでも彼自身の判断ですから。

トップランカーに聞く

教えて!DOLCE.先生!

調子に乗ってDOLCE.先生にアレコレを聞きまくっちゃいました!! 超上級者の目線から繰り広げられる様々な攻略方法を読めば、超うくなった気になれること間違いなしだ!!

Q3 ICARUSがクリアできません……orz

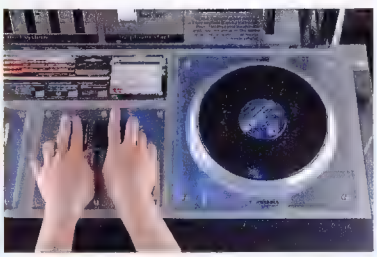
DOLCE.の答え Answer

ICARUS Another ★12
アーティスト/Eagle
BPM:126～251



『ICARUS』Anotherの難所は52～71小節間のBPM変化、いわゆるソフランですね。「52小節目から1小節ごとにBPMが5ずつ上昇する」ということを強く意識しておくのが重要です。なお、速くなるに連れてバスドラムの1とSの連係も激しくなるので注意しましょう。

一番のポイントは70～71小節間の同時押し交互連打です。BPM240以上の十六分間隔と、よほど高速で指が動かない限り譜面通りにたたけないので、70小節目は1+3+4+6、71小節目は1+3+5+7の同時押し縦連打に置き換えて切り抜けることをオススメします。



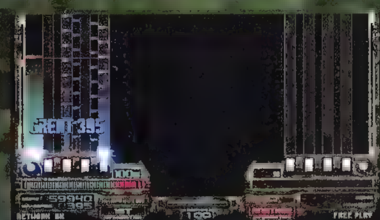
70～71小節の交互連打地帯で10%前後残せばギリギリクリアできる模様。気合いを入れて縦連打しまくるべし!



Q4 ソフラン、無理ッス

DOLCE.の答え Answer

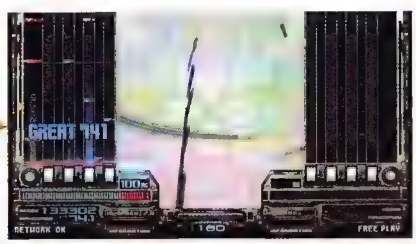
これは譜面とBPM変化のパターンを頭にたたき込むしかありません。まずは曲を繰り返し聞いて、BPMが変化する個所を暗記しましょう。ただプレイ回数を重ねるのではなく、譜面を覚えたり、BPMが変化する個所で目線を変えたりするといいでしょう。



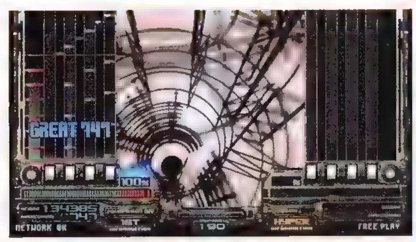
BPM変化は数ある譜面パターンの中でも[illegible]し。



大半のプレイヤーが苦手なジャンルのソフラン曲。譜面自体が簡単でもまったく押せなくなるのが憎らしい。



BPMが速くなっても遅くなっても焦らないことがポイント。後は譜面の認識能力とリズム感でカバーしていこう。



低速対策として普段よりも遅いHi-Speedで曲を選んで譜面の認識能力を鍛えるのも効果的な練習方法だ。

Q5 MENDES……何アレ?

DOLCE.の答え Answer

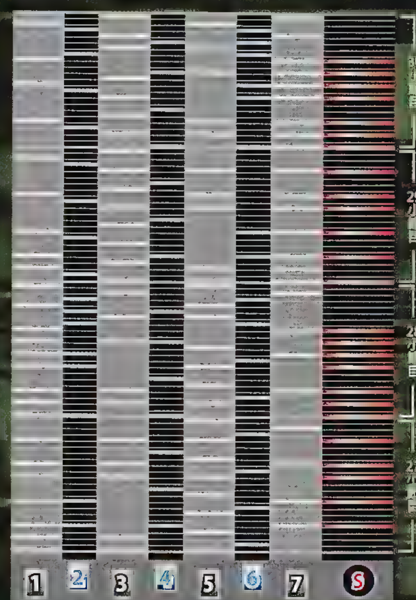
MENDES Another ★12
アーティスト／Humanoid
BPM:168



全体的に高密度な『MENDES』は、今作で追加された新曲の中では最も難度の高い譜面といっていいでしょう。中でも難所となるのが27～30小節間と70～77小節間ですね。どちらも高密度な鍵盤とSの絡みをさばかなければならないので、運指の切り替えが非常に大変です。

ここではまず27～30小節間を攻略していきましょう。26小節目までは四拍子なのですが、27小節目からは変拍子に変化します。リズムが崩れやすいので、何度も練習して覚えましょう。

29小節以降は5+7+Sが何回も登場するので、右側でプレイする際は"右手の親指を寝かせて5+7を取る"といいでしょう。このたたき方ができれば、続く譜面への対応が楽になりますから。





同時押し＋スクラッチの連携が多いので1P側なら右手、2P側なら左手のフォローの仕方が重要になるぞ。

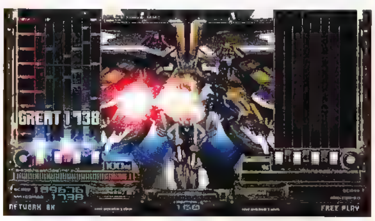


27～28小節間と29～30小節間の譜面は左右対称。1P側でも親指を寝かせて5+7をたたければ楽になる。ぜひマスターせよ!!

Q6 70小節目以降、無理です……

DOLCE.の答え Answer

続く70小節目からのラッシュですが、ここも27～30小節間と同じく5+7+Sの登場頻度が非常に高いので、やはりスクラッチを担当する手の親指を寝かせて5+7をたたく運指を主軸にさばきましょう。この楽曲をプレイしようと思うほどのレベルであれば、非利き手であっても左手をそれなりに動かせる人だと思いますので、右側でプレイする際は1～4を左手のみで担当し、後は右手のリズムを維持できればゲージを残せると思います。



忙しい運指が必要とされる場面でこそ、指の配置をちゃんと固定するのが重要。あとはリズム通りにたたくしかない。





Q7 難しい譜面の練習って何したらいいの？



DOLCE.の答え Answer

難しい譜面は大きく分けて、“BPMが速い”、“BPMが遅い”、“BPMが途中で変化する”、“密度が濃い”、“同一鍵盤の連打が多い”、“スクラッチが多い”の六種類で、大抵の高難度曲はこれらが絡み合っています。重要なのは「ただ難しい曲をプレイする」だけで終わらないこと。課題を決めて練習するのが効率的です。下に練習曲を挙げたので参考にしてみてください。

BPMが速い曲

- 『A』Another
- 『One More Lovely』Another



速い曲は体力勝負。追いつくことに必死で力の配分を間違えると指が疲れてしまうぞ。

BPMが遅い曲

- 『Ganymede』Another
- 『Spica』Another



極端に遅い曲はリズムを覚えてしっかりと目押しをすること。譜面のズレなどにも注意だ。

途中でBPMが変化する曲

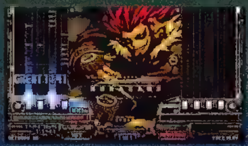
- 『PARANOiA ～ HADES ～』Another
- 『Fascination MAXX』Another



ソフラン曲のコツはBPMが変化しても焦らない平常心と譜面のリズム感を理解することだ。

同一鍵盤の連打が登場する曲

- 『Innocent Walls』Another
- 『Scripted Connection ⇒ A-mix』Another



連打で重要なのは回数と工夫。苦手な人は、両手で回数を分けてたたく運指を考えよう。

オブジェが高密度の曲

- 『AA』Another
- 『嘆きの樹』Another



密度が高い曲は、常に認識する力と押し続けるための運指能力の総合力が問われる。

スクラッチが多い曲

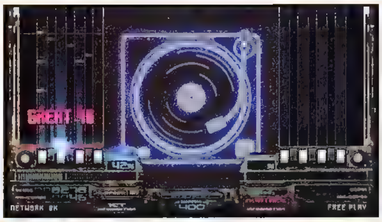
- 『SCREAM SQUAD』Another
- 『TROOPERS』Another



スクラッチ曲は位置と枚数を覚えて押しか引きで入るかをしっかり考えることが重要だ。

DOLCE.の答え Answer

自分のプレイスタイルを“客観的”に見直すことも非常に大事です。自分の苦手な譜面パターンを把握すれば、克服するための練習もしやすくなります。また、苦手曲こそ積極的にプレイすること。「遅い曲は嫌い」、「スクラッチは苦手」などと放置していてはいつまでも成長できませんから。



苦手と思ったら即練習！ 好き嫌いは上達を妨げますよ!?

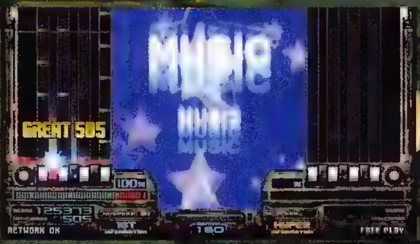
Q8 どうやって光らすの？

DOLCE.の答え Answer

やはり黄GREATが出た時に瞬時に早いか遅いかを認識して修正できるかどうかですね。高難度譜面になると譜面をさばく能力も必要になってくるので、どちらの能力も鍛える必要があります。

Q４でも答えましたが、とにかく曲と譜面を覚えること。こういう部分はやり込みがモノをいうと思いますので頑張ってください！

黄ばんだら……



まずは早いか遅いかの判断力をつけるために簡単かつリズムが取りやすい八分譜面の曲を選んでスコアタをしてみよう。

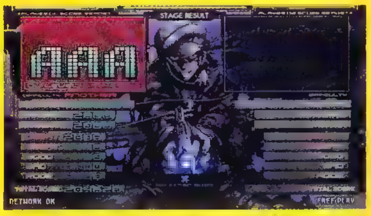
すぐ調整!!



黄色いGREATが出たら、自分の押した感覚が早いか遅いかを判断し体に覚えさせ、目押しで修正させるようにしよう。

まとめ

スペシャル講師DOLCE.氏直伝による講座はいかがだったでしょうか？　各曲の対策や上達に対する努力はさすがとしかいいようがないですね。余談ですが今ではトップを走る彼でも、『冥』AnotherをHardクリアしたときは震えが止まらなかったそうですよ（笑）。



プレイヤーであればだれもが畏れ憧れる『冥』AnotherのHardクリア。白いランプは栄光の証といったところか。



DJ YOSHITAKAの Military Splash

DJ Yoshitaka氏を案内役に向かえ、『DJ TROOPERS』に関するさまざまなゲストをお呼びしてトークを繰り広げていただく本コーナー。今回はついにSota Fujimori氏が初登場!!

シンセサイザーに魅了された男 Sota Fujimori氏の世界

DJ Yoshitaka（以下Y） 今回はゲストに、KONAMIイチシンセを愛する男Sota Fujimoriさんにお越しいただきました！

Sota Fujimori（以下S） お呼びいただきありがとうございます。

Y 実はアルカディアでインタビューという形で登場するのは初めてなんですよね？

S そう、初めてなんですよ。だからちょっとドキドキ。

Y そんなSotaさんの楽曲制作からプライベートまで幅広く聞いていきたいと思います。では早速『DJ TROOPERS』で制作していただいた楽曲について、まずは「beatonic nation」からいきましょう。僕が聞いた感じでは、後半からいつもと違う感じの要素が入っているなと感じたんですが、あそこはどうしてああいう展開になったんですか？

S この曲を作る時点でbeatnation summitが決まってたこともあって、ライブ用にアップテンポな曲を作りたいと思っていたのと、タイトルは僕がbeatnation Recordsに加入して間もない時期だったから、ああいうタイトルになりました。

Y なるほど。beatnation Recordsに捧げるというわけじゃないですけれど、アンサーソング的な感じの曲に仕上がっているわけですね。では「State Of The Art」はどんな感じですか？

S これはもう先にタイトルが決まっていたんです。「State Of The Art」って、日本語にすると「最先端技術」っていう意味で、カッコイイなって思っていたんですよ。

Y それカッコイイですね。

S しかも、後から気付いたんだけど、よく見たら、それぞれの頭文字が"S,O,T,A"なんですよ。

Y あっ！ ホントだ！ SOTAって書いてある!!

S 偶然このことに後から気付いて、これはここで使っちゃおうということで使ったんです。そんなわけで先にタイトルが決まってるもんだから、曲調もちょっとエレクトロな感じにして、新しめの音を使ってみました。それでYoshitaka君覚えてるかな？ この曲最初歌無しでデモを納品したら、Yoshitaka君が「これ、歌乗せたらいいんじゃないですか？」って言ってくれたから歌入れたんですよ。おかげでもっと聴きやすい曲になって、ナイスディレクションって感じでしたよ。

Y いえいえそんな、ありがとうございます。そういえばSotaさんの「ANDROMEDA」って本当にシンセサイザーのANDROMEDAだけで作ってるんですよね？

S ドラム以外は全部そうだね。

Y よくそういう作り方されますけど、それってどうやって思いついたんですか？

S だれもやっていないっていうこともあるんだけど、一台でどこまでできるんだろうっていう趣味も入っちゃってる感じかな。あとは僕のちょっとした夢で、もっと多くの人にシンセの良さを知ってもらいたいから、ああやってシンセをアピールしたらもっと認知してもらえるかなって（笑）。

Y 「100% minimoo-G」もそうですよね？

S そうそう。モーグ・シンセのみだね。

Y なるほど。そんなSotaさんが作る楽曲って、どの曲も音の分離がいいですよね。アタックとかすごい輪郭がクッキリしてるし場所もきれいに分かって、なおかつ濁ったリバーブ感が無いんですよ。

S それ褒めすぎじゃない？（笑）

Y いえいえホントですって。

S でも、シンセの音についてはすごく丁寧に扱っているかな。

Y やっぱ違うなぁ。もう分離といえばSota Fujimori。

S 何よそれ（笑）。

Y あ、beatnation Recordsはみんなあるんですよ、「キングオブⅡDX dj TAKA」、「ⅡDXの不沈艦L.E.D.」みたいなニックネームっていうか通り名的なものが（笑）。今のままだとSotaさんは「KONAMIイチシンセを愛する男」なんですけど、「今一番分離する男」とかどうですか？（笑）

S それってどうなの？（笑）

Y あ、じゃあ「シンセサイザー Sota Fujimori」とかどうですかね。

S ……い、いいんじゃないかな。

Y コレ決まったなぁ。「シンセサイザー Sota Fujimori」。いやぁいいっスね。

S ……そ、そうだね。

Y まあまあ。僕の場合「しゃべくり隊長」みたいな感じですから（笑）。でも、Sotaさんの楽曲って一つひとつの音を丁寧に作られているので、何回も聴けるんですよ。

S あ、それはうれしいなぁ。

Y 毎回違う感じで聴けるんですよ。曲を聴いたら次はシンセの音をよく聴いてみようとか。

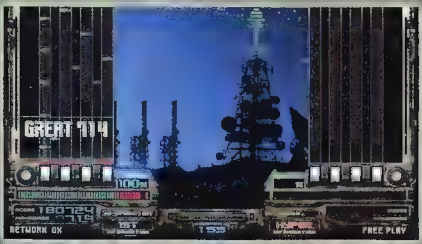
S 僕の曲は、楽曲というよりシンセの音を意識して聴いた方が楽しめるかもしれないね。

Y めちゃめちゃ楽しめますよ。だから曲とシンセと二つの楽しみ方ができるんですよ。

S 僕の曲を聴くときは、ぜひシンセに耳を傾けてもらえたらないいなって思いますね。

Y そうしたら多分、今の二倍、いや三倍の楽しさが味わえるんじゃないかなと思いますね。そうだ、今回『DJ TROOPERS』でSotaさんが気になる楽曲とかありました？

S 今回すごいみんな曲がかっこよくて、しかもクオリティがかなり高いじゃない。そのへんのダンスコンピレーション聴いてるよりぜんぜん楽しい内容



単語の頭文字をつなぎ合わせると'SOTA'となる「State Of The Art」。最先端技術という言葉が意味するように、サウンドにもその雰囲気がふんだんに盛り込まれている曲だ。

SOTA FUJIMORI

DDRシリーズでデビューし、現在では広くBEMANIシリーズへ楽曲を提供するコンポーザーで、自他共に認めるシンセサイザーマニア。DJ Yoshitaka氏が命名した「シンセサイザー Sota Fujimori」というニックネームを今後名乗るとか名乗らないとか……。その真相はいかに。



になってるし、ホントこれはお世辞抜きで全部良かったんだよね。

Y　L.E.D.さんの「THE DEEP STLIKER」が本当にかっこ良くて。

S　あの温厚な人柄からは想像も付かない激しいサウンドになってるよね。

Y　そうなんですよ。それに猫叉Masterさんもテクノ系とベクトル変えてきてて、やり方がうまいんですよね。

S　あと、今回から参加したDr.honda君。メタルギアな感じバリバリですごいよね。

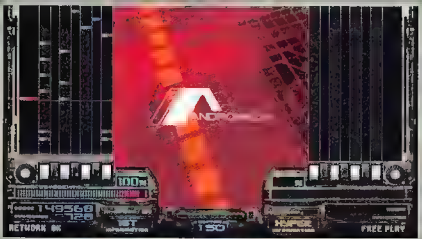
Y　「高高度降下低高度開傘」っていう曲名もすごいインパクトがあって、なかなか無いアプローチだなって思いましたよ。オーケストレーションとテクノとブレイクビーツの融合っていうのが彼のスタンスだとは思うんですけど、また突き詰めてやってもらえたらなって思いますね。Sotaさん今後は何かニューフィールドみたいなのは考えているんですか？

S　実は今、ミドルテンポのハウスというかテクノポップというか、そんな感じの曲をすごくやりたいんだけど、曲のテンポがBPM125とか130未満とかだから、そういうのをIIDXシリーズでやっていいかちょっと悩むところもあるんだよね。みんな結構テンポが早い曲多いじゃない。

Y　確かにテンポに関しては皆さん葛藤される部分なんですけど、僕としてはぜひやってほしいですね。ところで、いよいよ家庭用で『GOLD』が発売されるんですけど、Sotaさんは SADAさんとコラボレーション楽曲を制作してますよね。聴かせていただいたんですけど、互いのいいところがすごく出ていて良い感じに仕上がってますよね。

S　そう言っていただいてありがとうございます。

Y　でもSotaさんとSADAさんって昔からの付き合いなんですか？



「Alesis ANDROMEDA A6」というシンセサイザーのみで構成されている「ANDROMEDA」。「IIDX RED」に収録されているので、聴いたことが無い人はぜひ一度聴いてみよう。

S　大学時代からの親友だね。同じ学科でそこからずっと仲良くしてたし。でもそれがまさかこんな形で一緒に音楽やるとは思ってなかったけどね（笑）。

Y　それに二人とも英語ペラペラで、二人が話すときって英語でしゃべるんですよね、確か。

S　そうそう。せっかく海外で覚えたのに、使わないと漢字と一緒で忘れちゃうから。とはいってもあまり外国人の友達もいなくて、しゃべれる人がSADAくらいしかいないから、練習っていう意味も込めて英語で会話してるんですよ。

Y　僕、英語を喋っている人の真似とかならできますけどね（笑）。海外には何年くらい居たんですか？

S　合計10年くらいかな。

Y　マジッスか!?　すごいっすね。

S　SADAと出会ったのも海外なんだよね。

Y　それって何だかロマンありますね。スケールの違いを感じますよ。そんなスケールの違うSotaさんは、僕の手元の資料によるとL.E.D.さんの1stアルバム『beatnation Records「電人K」』でリミックスをしているとのことですが、リミックスした曲って何ですか？

S　「電人、暁に斃れる」ですね。電人は人気シリーズだから、プレッシャーもあってどうしようかと思ったんだけど、ここはあえて選んでみました。

Y　どんな感じに仕上がってるんですか？

S　L.E.D.さんがシンセ好きっていうのもあって、今回もシンセの音にかなりこだわってアナログシンセのみで作りました。

Y　それは楽しみですね。ジャンル的には何系に仕上げたんですか？

S　サイケトランスかな。

Y　そういえばdj TAKAさんのアルバムでも「Rainbow Flyer」をリミックスされてて、beatnation summitでdj TAKAさんも使ってましたよね。

S　一緒にステージ出たの覚えてる？

Y　「ここでSota Fujimori登場！」って。

S　違うよ。「キーボードSota Fujimori」。

Y　あれ、そうでしたっけ？（笑）

S　この真相はぜひDVDで確認してください（笑）。

Y　beatnation summitといえば、大阪でのSotaさんのプレイがすごかったですよね。

S　あれはもうああするしかなかったんだよ。

Y　だれよりもバーニングしてましたよね（笑）。

S　お客さんの中に入っていっちゃったんだよね。

Y　あれはすごかったですよ。

S　その前のdj REMO-CONさんのステージがものすごく盛り上がっていたじゃない。それに川崎の方ではシンセ弾いてたから演奏に徹しないといけなくて、あまり会場を煽れなかったっていうのがあったけど、大阪はブースの都合上シンセの持ち込みができなくてDJスタイルだったじゃないですか。それにファンの方とも距離が近かったし。だからここは盛り上げないとと思って、かなり無理をしてしまったんですよ（笑）。

Y　初めて見るSotaさんでしたよ。

S　あれがDVDにならないって聞いて安心したよ。逆に。あんなの出されちゃもう困るみたいな（笑）。

Y　僕としてはあれはファンのみんなに見てほしかったんですけどね。

S　あれは会場にいた人のみ公開と。

Y　でも大阪で初めてSotaさんを見た人は、「あれがSota Fujimoriか」ってなりますからね。

S　いや、普段はもっと大人しいんだけどね。

Y　大阪しか来ていない人も、ぜひ東京の方をDVDで確認していただければと思いますよ。

S　「この差は何？」みたいなのを（笑）。

Y　そうですよね（笑）。では最後に、読者の皆さんへメッセージをお願いします。

S　僕の曲は、音楽ももちろんですがシンセの音をぜひ聴いてほしいです。サントラなどでもシンセの音に耳を傾けて聴いてもらえれば、新しい発見があるかもしれませんよ。

Y　ということで、今回のゲストは「シンセサイザー Sota Fujimori」でした。ありがとうございました。

（4月11日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

三国志大戦享楽的雑多企画頁

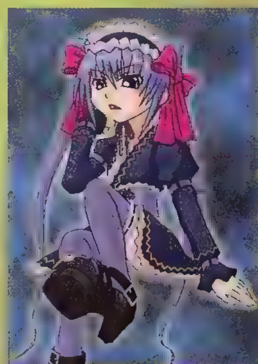
銅雀台

三国投稿演義

ファン感謝イベントも大盛況で終了し、次は全国大会！ まだまだ熱い『三国志大戦』、投稿の方も盛り上がっておりますぞ！



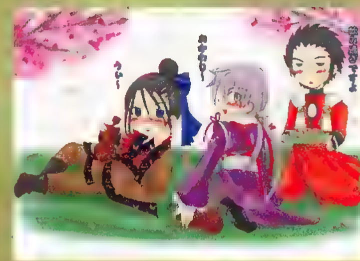
（十品・三重県　sinさん）
☆群雄きっての名軍師、その返り血すら妖しく美麗に見えてくる冷酷なる美丈夫、【SR】李儒殿！ 某コモン軍師と奥義が同じと侮るなかれ、成長すれば……⁉



（良将十品・大阪府　三神零式君）
☆「ごすろり」で董白様、覚醒⁉ それでも踏みに来る貴女に敬服！



（九品・埼玉県　椛月ここあさん）
Ⓗ戦場に華一輪、糜夫人様のお姿！ この可憐さは……ま、守らねば‼



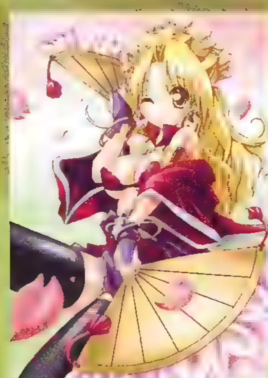
（英傑十品・奈良県　くりまんじゅうさん）
Ⓗ軍師郭嘉殿、劉曄殿、鄧艾殿の花見酒。ほろ酔いで、今日ばかりは皆さま隙だらけ⁉



（十品・埼玉県　くて2uniさん）
☆夏侯月姫様の勝気な性格が、見事に詰め込まれた一枚！ 「落雷」や「魅力」以外にも、この頼れる感じが人気の秘密ですかな⁉



（勇将十品・福岡県　赤松セリさん）
☆シリーズ歴代の賈詡殿がここに集結！ これだけの賈詡殿が揃ったら、もはや三国統一など時間の問題でしょうなぁ……。



（九品・三重県　げおふ子たんさん）
☆甘皇后様、桜の下にて舞うの図。花弁の甘き薫りが伝わる一枚です！



（十品・滋賀県　佐久さん）
☆去り行く春を酒と惜しむかのように……。舞い散る花に、劉備殿は何を思うのでしょう？

fan114が選ぶ！

雄飛傑作

乱世の奸雄だって人間なんだから噛んじゃう時だってあるよね！　しかし、さすがは曹操の部下たち。主君の失態にもきっちりと合わせてくるわけですな。

曹操様、ドンマイです（笑）！
だれも笑う者などおりません（笑）！
決しておりませんぞ（笑）！
そう気を落とさずに（笑）！
さぁ、もう一度号令を発するにゃ（笑）！



（良将八品・沖縄県　泉かなめさん）Ⓗ

第二回　投稿局地戦

群雄爆走戦

春も過ぎ行き夏も近い今、当方への投稿分布率でトップを走っている勢力が「群雄」であるこの事実！　今こそ、群雄の「ひゃっはー祭り」を開催いたしますぞぉぉ‼

カラー、モノクロを問わず、群雄の武将や「あの武将がひゃっはーだったら」との想像図など、あらゆる群雄作品を募集します！　掲載者の方には今回も特別称号が……⁉



（勇将十品・東京都　KURA君）
☆このカオスと知力1こそ、ひゃっはーの証ッ⁉

投稿募兵中！ 「銅雀台」では『三国志大戦』の投稿や企画案を募集中！　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等とともに「銅雀台」宛てと明記の上お送りを！　Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中！

三周年の宴リポート！
バージョンアップ情報も掲載!!

三国志大戦3





『三国志大戦』の三周年を祝う「三周年の宴」をリポート！　さらに、バージョンアップ情報も一部公開。大きな戦況の変化を見せそうな変更点も!?

三国志大戦3
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：12月中旬
■使用基板：LINDBERGH

三国志大戦 三周年の宴

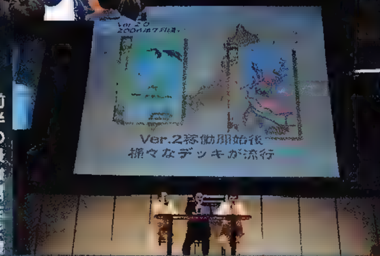
三国志大戦稼動から早くも三年がたち、記念イベントとして開催された「三周年の宴」。朝5時から既に並びの列ができていたとのことで、『三国志大戦3』になってもユーザーの熱い大戦愛を感じることができたぞ。瞬く間に入場制限である1000人を超え、残念ながら入場できなかったユーザーも多かったようだ。午前の部は「最強君主を捜せ！特別編＆海外編」が行なわれ、司会のブンブン丸氏、にしじまん氏とともに、全武将が○○先生が三国志大戦の歴史を振り返りつつ、会場のユーザーを交えた進行で大いに沸かせてくれた。海外編では台湾王ことブービー鍛冶氏、ぱちろ～3君主が香港との国際対戦で熱い試合を展開してくれたぞ。午後の部は1DAYトーナメントとなる「超・頂上決戦！」特別招待選手に加え、全国ランキング上位のプレイヤーが集い、まさにその名に相応しい頂上対決が行なわれた。トッププレイヤーたちの高いスキル・戦術眼に会場は釘付け。もはや恒例となっている選手のパフォーマンスも相まって、会場は大盛り上がり。この頂上決戦を制したのはSO☆NO♪君主。「隊長」の称号を授与され、心の底から（笑）称号を気に入った様子だった。最後まで興奮冷めやらぬイベントとなった。



今回のイベントは初の整理券制となった。その場でずっと待つ必要がないのはユーザーにとってうれしい配慮だろう。



「三国志大戦DS・天」や、「甘皇后立体フィギュア」など、期待大!!　の発表もあり、毎度のことながら驚かせてくれたぞ。



前半の最強君主を探せ！　特別編開始前には、今までの三国志大戦の歴史を解説しながら振り返った。



超・頂上決戦トーナメント

チーム	デッキ
SO☆NO♪	【SR】関羽、【UC】張飛、【C】夏侯月姫、【C】張梁、【C】裴元紹　軍師　【SR】諸葛亮
山本五十六	【UC】甘皇后、【R】黄忠、【C】張松、【UC】張飛、【R】龐統、【C】夏侯月姫、【C】趙累、【UC】姜維(2)　軍師　【C】法正
荀銀STO	【UC】張飛、【R】関銀屏、【C】廖化、【SR】関羽、【C】夏侯月姫、【R】姜維　軍師　【SR】諸葛亮
劉邦	【SR】関羽、【C】廖化、【C】簡雍、【R】姜維、【UC】周倉、【R】関銀屏、【C】夏侯月姫　軍師　【R】龐統
はやて軍団1	【SR】曹操、【UC】楽進、【UC】鍾会、【C】郭皇后、【UC】夏侯惇　軍師　【R】荀攸
仁義無き青井	【SR】諸葛亮、【SR】劉備、【UC】張飛、【C】張松、【C】廖化　軍師　【R】龐徳、【C】糜竺
栄斗	【SR】曹操、【R】龐徳、【R】羊祜、【R】賈詡、【UC】程昱　軍師　【SR】司馬懿、【R】荀彧
粘	【SR】関羽、【R】姜維、【C】夏侯月姫、【R】関銀屏、【C】廖化　軍師　【R】龐統、【SR】司馬懿
もんぎゃは団	【UC】関羽、【C】張松、【R】龐統、【UC】甘寧、【C】祖茂、【C】夏侯月姫、【UC】張昭　軍師　【R】陸遜
○肉○食	【SR】司馬懿、【UC】張飛、【C】趙累、【C】劉曄、【C】張松、【UC】周倉、【C】李典　軍師　【C】糜竺
全武将が○○	【SR】左慈、【C】張梁、【SR】諸葛亮、【R】馬超、【R】龐統、【UC】周倉、【C】廖化、【C】呉懿　軍師　【C】賈詡
HERO	【SR】関羽、【R】関銀屏、【C】廖化、【C】夏侯月姫、【R】姜維　軍師　【SR】諸葛亮、【R】龐統
村下ファンド	【SR】関羽、【R】関銀屏、【C】廖化、【C】夏侯月姫、【R】魏延　軍師　【SR】諸葛亮、【C】糜竺
♪ザビー♪	【SR】諸葛亮、【SR】関羽、【R】張飛、【C】廖化、【C】夏侯月姫、【C】楊儀(2)　軍師　【C】糜竺
♪王異♪	【SR】諸葛亮、【R】張飛、【R】馬超、【C】廖化、【R】ホウ統、【UC】周倉、【R】関銀屏　軍師　【C】糜竺
fan114	【SR】諸葛亮、【SR】関羽、【R】張飛、【C】廖化、【C】夏侯月姫、【C】楊儀(2)　軍師　【C】糜竺

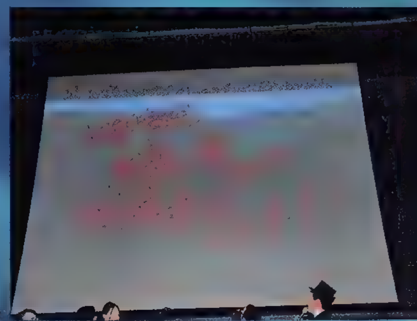
制覇
SO☆NO♪

SO☆NO♪隊長 インタビュー



MVPは【C】裴元紹です

――優勝おめでとうございます。
SO☆NO♪　ありがとうございます。
――大会が終わった、今の感想は？
SO☆NO♪　優勝できてよかったです。すごく緊張していたので、疲れました。今になって、疲れがどっときました。
――今回の大会のなかで一番苦戦したところは、どの対戦でしたか？
SO☆NO♪　粘さんとの対戦で龐統の「鉄鎖連環」を打たれた場面で、少しやばいかなと思いました。
――あの場面はうまく切り返していましたね。
SO☆NO♪　あの場面で「忠義」を打たれると思っていなかったので……。だけど、頑張ってなんとかできました。
――あの対戦で勝てて、優勝を意識した感じですか？
SO☆NO♪　優勝ができるかな？　と。本当は○○さんのデッキとも相性は良くないんですが、開幕に左慈が出てこなかったので、それが勝因じゃないかと思います。
――トーナメント表を見たときはどう感じましたか？
SO☆NO♪　山本五十六さんに勝てれば、優勝はあるんじゃないかと思っていました。
――最初が一番きついかなと思っていたわけですね。
SO☆NO♪　五十六さんに勝てたので、テンションも上がって、緊張も無くなりましたね。
――今回のデッキですが、ほかの君主と違う形で2色の忠義でした。こだわりというのがあったのですか？
SO☆NO♪　周りの人と同じデッキを使っている、同じデッキと対戦するというのは、あまり好きじゃないんです。だからちょっとひねって、何か強いのないかな？　と考えていたら、あの形に行き着きました。あの形はあまり使っている人がいないので、オリジナル色を出せたかなと。
――2色にすることに、抵抗はなかったですか？
SO☆NO♪　1色の君主が多かったので、むしろ2色にしたかったんです。2色にしても士気が漏れなければ、問題ないんです。
――相手に士気を溜めさせないように立ち回るんですか？
SO☆NO♪　こっちがたまったら計略を使って、相手にも強制的に使わせて、引いて……と。
――裴元紹が相手に突っ込んで、ほかの部隊を退却させるという戦い方がうまかったですね。
SO☆NO♪　復活持ちなので、次の攻めにはもう居るので。こだわりの裴元紹です。
――今回の称号について一言。
SO☆NO♪　本当に「隊長」だとは思っていませんでした。「先生」とか学校関係かなーと、「校長」とか（笑）。ですが、取れてうれしかったです。
――今後も「隊長」としてご活躍を期待しています。
SO☆NO♪　頑張っていきたいと思います。
（2008年4月12日　大田区産業プラザ PiOにて）



優勝者に送られる特殊称号発表のシー[illegible]組が始まったのかと勘違い。あまり若くない君主たちが特に、大きく盛り上がっていた。

三周年の宴 ハイライト

「最強君主を捜せ！」の特別編では『三国志大戦3』から始まった観客参加型の英傑伝チャレンジを実施。撤退禁止の章で、ドキドキはらはらの展開に会場全体が盛り上がった。海外編ではブービー鍛冶氏の仇を討つべく、ぱちろ～3君主が出陣！

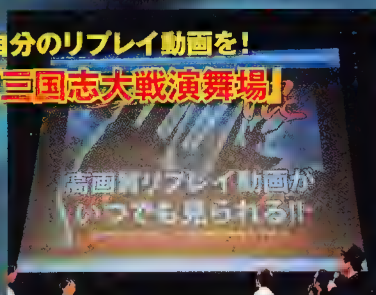
氏の代名詞ともいえる鬼神関羽入りの馬魏4を登録した瞬間に会場からは歓声が。「開幕に注目です！」と煽ると、いきなりまとめて迎撃を受けてしまい、危ない状況になってしまう（笑）？　それでもきっちり勝利をもぎ取り、大戦界のファンタジスタたる大立ち回りを披露してくれたぞ！

ブービー鍛冶 香港と対戦!?



台湾王へと輝いたブービー鍛冶が香港の☆魔人ブウ☆玄武と初のリアルタイム国際対戦！　そんな日韓交流戦を制したのは☆魔人ブウ☆。全凸デッキを巧みに扱い、台湾王を撃破！

自分のリプレイ動画を！「三国志大戦演舞場」



PCサイトの方で自分の対戦動画をダウンロードでき[illegible]

エイプリルフールネタが実際に登場!! 大盛況の物販ブース



4月1日、SEGAの三国志大戦公式HPにて告知されたエイプリルフールネタ。しかし！　ネタかと思いきや、周瑜の醤油、味噌ん策のラーメン缶がまさかの販売！　大盛況のようだった。

fan114の目 宴を終えて……

今回、運良く期間内に条件を満たすことができ、この三周年の宴に選手として参加することができて、非常に光栄でうれしく思います。結果はというと、超・頂上決戦トーナメントの2回戦、♪サビー♪君主との4枚八卦忠義対決で敗れてしまいました。開幕の張飛の一騎討ちは運が悪かったのですが、その後のカウンターをきっちり活かせれば逆転の可能性があっただけに、それを活かしきれなかったのが一番の敗因です。悔しい気持ちもありましたが、自分のプレイヤーレベルがまだまだなのだとすぐに割り切れました。毎度のことながら精進あるのみです！　午前の部、午後の部と、イベント全体を通して今回も最高に楽しませてもらいました♪



Ver.3.02稼働開始!!

変更点を一部公開！

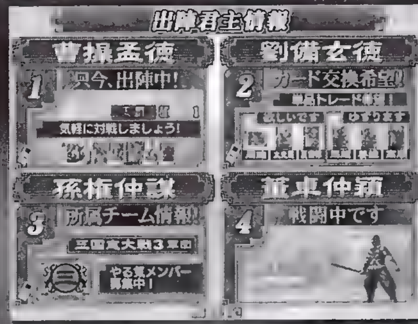
先日Ver3.02が稼働を開始!!　気になる変更点の一部を紹介していこう。システム面でも大きく変わり、かなり戦況が変わって来そうだ。チェックを怠るな!

システム変更点

- ■攻城スピード増加
- ■槍撃ダメージの減少
- ■弓兵乱戦能力上昇
- ■隠密状態の武将のサーチ不能
- ■サテライト情報画面の追加
- ■動画サービス「三国志大戦演舞場」

大きく戦況が変わる!?

今回のバージョンアップは、システム面での変更も多い。まず気になるのは、攻城スピードの増加。攻城ゲージの貯まる速度の上昇により、攻城ゲージが出現する前に城内の[illegible]しておかないと攻城されてしまう。[illegible]くなり積極的な攻めが功を奏することが多く[illegible]ひとつは槍撃のダメージの減少。ダメージ[illegible]としてよりは、迎撃や騎兵への牽制、敵部隊を逃がさず追いかけるといった補助的な機能がメインとなり[illegible]部分を連続で当てる槍ワイパーとの使い分け[illegible]となる可能性も。弓兵の乱戦能力向上も気になるところ。今までよりも長く持ちこたえられるならば、[illegible]が強化される。呉軍の台頭があるか!?



ゲーム内だけではなく[illegible]のサービス面でも充実したバージョンアップが実施され[illegible]。メインモニターでは、現在出陣している君主の情報を[illegible]、トレードの希望や出陣デッキの表示、チーム募集などが表示されるようになった。さらに、リプレイ動画サービス「三国志大戦演舞場」(サービス開始時未定)も楽しみな内容。ここで、自分のプレイを再度確認することや、チームメイトと動画を見せあうこともできたりするのだ。

■Ver3.02計略変更リスト

勢力	名前	計略名	変更点	
魏	[R]曹丕	魏武の大号令	強化時間増加	↑
魏	[SR]鄧艾	隠密の神速行	速度率増加	↑
魏	[R]夏侯惇	隻眼将の大喝	妨害時間増加 強化時間増加	↑
魏	[R]夏侯淵	乱れ撃ち	強化時間増加	↑
蜀	[UC]法正	車輪の指揮	効果範囲を手前に	↑
			強化時間減少	↓
蜀	[SR]魏延	唯我独尊	強化時間増加	↑
蜀	[R]徐庶、[C]夏侯月姫、[C]董萌	落雷	ダメージ減少	↓
蜀	[SR]関羽	忠義の大号令	回復量減少 強化時間減少	↓
呉	[R]徐盛	援護兵召還	武力上昇	↑
呉	[SR]孫策	小覇王の蛮勇	強化時間増加	↑
呉	[R]周泰	漢の意地	強化時間増加	↑
呉	[R]陸抗	小戦の指揮	範囲拡大	↑
呉	[R]孫権	若き王の手腕	計略範囲の拡大、形状変更	↑
			強化時間減少	↓

勢力	名前	計略名	変更点	
群雄	[R]呂姫	天下無双・改	武力上昇 強化時間増加 兵力回復率減少	↑
群雄	[R]張遼	蚩尤の如く	強化時間かなり増加 武力上昇間隔減少 初期増加武力低下	↑

■Ver3.02軍師変更リスト

勢力	名前	計略名	変更点	
軍師	[SR]司馬懿	混元一気	効果範囲縮小	↓
軍師	[R]馬謖	回復奮陣	回復間隔上昇	↑
軍師	[R]龐統	鉄鎖連環	効果範囲縮小 ゲージマックス時のゲージ減少率増加	↓
軍師	[SR]周瑜	極滅業炎	効果範囲縮小 ゲージマックス時の威力増加 ゲージマックス時のゲージ減少率増加	↓

各勢力の変更をチェック

Ver3.01では[illegible]デッキ・八卦デッキの[illegible]、[illegible]して君臨していたが、Ver3.02では[illegible]まって魏軍&呉軍の[illegible]。[illegible]は相変わらず[illegible]的な[illegible]をアピールしつつ、[R]呂姫や[R]張遼の強化により、バリエーションが増えそう。[illegible]から軍師・各勢力の[illegible]をチェックしていこう。

軍師

[illegible]にメスが入り、よりマイルドな[illegible]た。[SR]司馬懿の「混元一気」は、[illegible][illegible]。[R]龐統の「鉄鎖連環」の[illegible]。[SR]周瑜の「極滅業炎」は、短時間の内にピンポイントで[illegible]。[R]馬謖の「回復奮陣」[illegible]、より戦略的となった。

魏

【R】曹丕の「魏武の大号令」の強化時間が増加。大戦2以来の[illegible]デッキの台頭なるか!? [SR]鄧艾の「隠密の神速行」は[illegible]により、強化時間内での破壊力が増した。[illegible]計略によるサーチも不可能なので、[illegible]トリッキーな動きが可能になったぞ。[R]夏侯惇は、「隻眼将の大喝」の妨害・強化時間が[illegible]ので、コスト[illegible]としての価値が大幅に上がった。

蜀

Ver3.01で猛威を振るった[SR]関羽だが、「忠義の大号令」がマイルドに調整された。これによって相対的[illegible][illegible]。[SR]魏延[illegible]「唯我独尊」の強化時間が増加。[illegible]。「落雷」は、ダメージ[illegible]。とはいえ、それでもまだ[illegible]ダメージ計略として[illegible]ていけるぞ。

呉

召喚系計略では【R】太史慈・[UC][illegible]・[C]祖茂が目立っていたが、今回の強化で【R】徐盛にも日の目が。[SR]孫策の「小覇王の蛮勇」、[R]周泰の「漢の意地」といった単体超絶強化系計略が強化され、[illegible]上がったのは、[illegible]うれしいところ。[R]孫権の「若き王の手腕」は強化時間[illegible]が、代わりにその範囲の形状が変更され、効果範囲が[illegible]したため、非常に使いやすくなった。

群

【R】呂姫の「天下無双・改」が大幅に強化される[illegible]。回復率は下がるものの、武力上昇[illegible]時間が増加するので、コスト1.5[illegible]から局地戦を打破できる可能性を[illegible]。[SR]呂布などと組み合わせた[illegible]デッキも面白そうだ。[R]張遼は「蚩尤の如く」の効果時間が大幅に増加するとのことで、その破壊力が増した。[illegible]と並んでデッキの中核として活躍してくれそうだ。

いよいよ後半戦に突入！

英傑伝兵書　巻之四

4回目となる今回の英傑伝攻略では、曹魏・蜀漢・孫呉の章の後半戦序盤と、武将の章の最終局面を分析！　今まで培ったテクニックを生かし、この難所を突破しよう。

曹魏の章

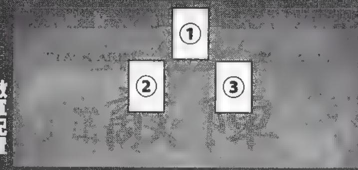
物語の中でも曹操を苦しめた三つの戦いが連続して襲い来る。各話の戦闘指令はクセのあるものばかりで、対策武将の投入は必須だ。

第十話　長坂の戦い

最初の指令では、高知力伏兵を【R】張飛にぶつけるのが定石。三つ目の指令は二つ目の後、早めに発生するので、二つ目の指令を号令や超絶強化で攻略したら、そのまま攻城へなだれこもう。「桃園の誓い」は、各個撃破で部隊数を減らしておけば脅威が減る。

戦闘指令	備考
15カウント以内に【R】張飛を撃破しろ！	
15カウント以内に【SR】趙雲に一騎討ちで勝利しろ！	
20カウント以内に落城させろ！	【SR】曹操使用時

敵軍配置



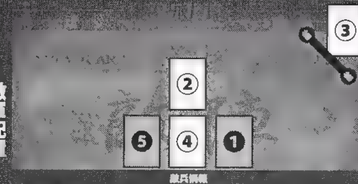
敵兵情報	
①劉備（槍／武8・知6／桃園の誓い）	②張飛（槍／武10・知2／挑発）
③趙雲（騎／武8・知7／人馬一体）	—
	—

第十一話　赤壁の戦い

2部隊が範囲に入ると「赤壁の大火」を使う【R】周瑜は、【UC】曹仁などの騎兵を強化して最優先で倒そう。ただし槍兵が多いので、二つ目の指令も含めて迎撃には注意。攻城エリアやこちらの攻城役との乱戦に誘い込み、連続突撃するのが確実だ。

戦闘指令	備考
15カウント自軍部隊を撤退させるな！	
15カウント以内に突撃を3回成功させろ！	
20カウント以内に【UC】曹仁で敵3部隊を撃破しろ！	【UC】曹仁使用時

敵軍配置



敵兵情報	
❶周瑜（弓／武6・知10／赤壁の大火）	②黄蓋（槍／武6・知3／決死の攻城）
③程普（弓／武5・知6／連弓戦法）	④韓武（槍／武6・知2／漢の意地）
❺諸葛亮（槍／武3・知10／八卦の戦計）	—

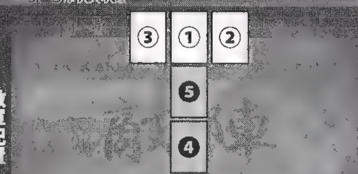
※①、⑤は伏兵状態

第十二話　馬超討伐戦

騎兵が多く、【UC】馬岱が効果時間が長い「神速戦法」を連発する。各指令とも槍兵を生かして、迎撃で敵を倒しつつ連続突撃を防ごう。三つ目の指令では「虎痴の怪力」を使っても【R】馬超と武力が互角なので、さらに号令などの後押しが欲しい。

戦闘指令	備考
15カウント以内に【C】韓遂を撃破しろ！	
20カウント以内に2回攻城しろ！	
15カウント以内に【R】馬超に一騎討ちで勝利しろ！	【R】許褚使用時

敵軍配置



敵兵情報	
①馬超（騎／武8・知3／一騎当千）	②韓遂（騎／武5・知7／反逆の狼煙）
③龐徳（騎／武9・知1／特攻戦法）	❹馬岱（騎／武5・知6／神速戦法）
❺成公英（歩／武3・知7／解除戦法）	—

※④、⑤は伏兵状態

蜀漢の章

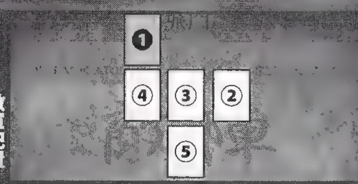
劉備の放浪時代から、蜀への進出までの激動の時代が描かれる。曹操軍とは違う特殊な敵と戦うことになるので、戦術を改めよう。

第十話　曹操追撃

【UC】黄月英が居ると高確率で敵がそちらに向かってくるので、一つ目の指令はこれで迎撃を狙おう。三つ目の指令では士気がかなり増えるので、「挑発」や力押しで突破できる。戦闘中は各個撃破を狙い、「覇者の求心」の効果を削いでいこう。

戦闘指令	備考
15カウント以内に【UC】徐晃を撃破しろ！	
15カウント以内に【C】曹洪に一騎討ちで勝利しろ！	
20カウント以内に【UC】黄月英で攻城しろ！	【UC】黄月英使用時

敵軍配置



敵兵情報	
❶曹操（騎／武8・知10／覇者の求心）	②徐晃（騎／武8・知5／神速戦法）
③曹洪（弓／武6・知4／特攻戦法）	④曹仁（騎／武6・知5／神速戦法）
⑤楽進（騎／武4・知3／強化戦法）	—

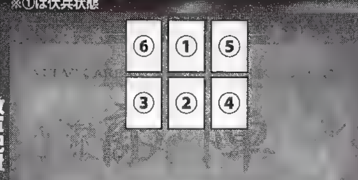
※①は伏兵状態

第十一話　荊州南部戦

計略で粘る【UC】黄忠はかなり厄介なので、連突などで迅速に倒そう。二つ目の指令は【SR】魏延が2部隊以上を切り捨てて計略を使ったら迎撃、ほかにも「落雷」などですぐ達成可能。なお魏延と黄忠は、二つ目以降の対応指令終了後は戦場に出てこなくなる。

戦闘指令	備考
20カウント以内に1回攻城しろ！	
15カウント以内に【SR】魏延を撃破しろ！	
20カウント以内に【SR】関羽で【UC】黄忠を撃破しろ！	【SR】関羽使用時

敵軍配置



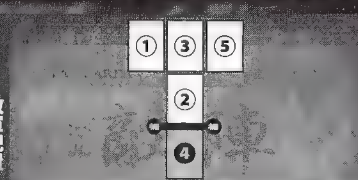
敵兵情報	
①韓玄（歩／武3・知1／—）	②黄忠（騎／武7・知6／老当益壮）
③魏延（騎／武8・知4／唯我独尊）	④楊齢（騎／武4・知1／強化戦法）
⑤一般兵（歩／武4・知4／強化戦法）	⑥一般兵（槍／武4・知4／強化戦法）

第十二話　蜀に昇る

西涼兵が時々「強化戦法」を使う以外、あまり計略は使ってこない。しかし二つ目の指令がかなり難しいので、槍兵を3部隊以上投入して一気にカウントを稼ぎたい。三つ目の指令では【R】馬超の知力が下がるので、【R】張飛の「挑発」で誘い出して迎撃しよう。

戦闘指令	備考
15カウント以内に防柵をすべて破壊しろ！	
15カウント以内に槍撃を7回成功させろ！	
20カウント以内に【R】張飛で【R】馬超を撃破しろ！	【R】張飛使用時

敵軍配置



敵兵情報	
①張魯（弓／武2・知6／五斗米道）	②張衛（騎／武6・知4／—）
③馬超（騎／武8・知3／一騎当千）	❹馬岱（騎／武5・知6／神速戦法）
⑤西涼兵（騎／武5・知3／強化戦法）	—

※④は伏兵状態

孫呉の章

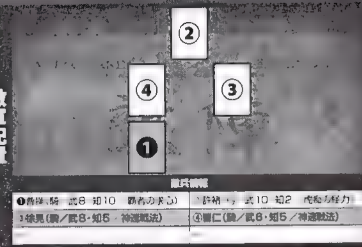
呉の武将がもっとも苦手とする高武力弓兵や騎兵ばかりの敵軍との戦いが続くため、苦戦は確実。槍兵を上手く当てさせる技術を磨こう。

第十話　赤壁の戦い２

【R】許褚が「虎痴の怪力」や「覇者の求心」で強化されると、呉の主力武将では勝ち目がない。【R】周瑜など、ダメージ計略を持つ武将で常に【SR】曹操以外の武将を撃退しよう。一つ目の指令では、【R】許褚に撃たれている武将を自城に退避させること！

戦闘指令	備考
15カウント攻城させるな！	
15カウント以内に走射を6回成功させろ！	
15カウント以内に「赤壁の大火」で【SR】曹操を撃破しろ！	【R】周瑜使用時

敵軍配置



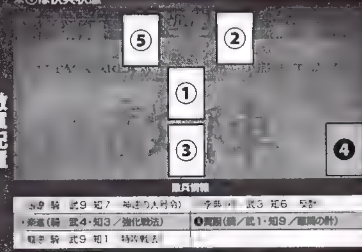
※①は伏兵状態

第十一話　合肥の戦い

一つ目の指令では士気がかなり増えるが、【SR】張遼にはダメージ計略は効果が薄いので、強力な号令や超絶強化を使いたい。敵側は「神速の大号令」を連打してくるので、それを逆手に取れる槍兵の投入は必須だ。接近戦では【C】李典の反計にも要注意！

戦闘指令	備考
20カウント以内に【SR】張遼を撃破しろ！	
20カウント自軍部隊を撤退させるな！	
20カウント以内に走射を8回成功させろ！	【R】太史慈使用時

敵軍配置



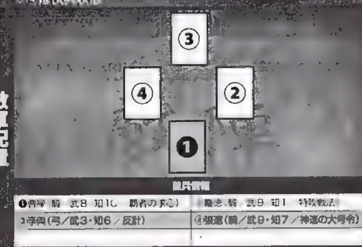
※④は伏兵状態

第十二話　濡須口の戦い

最初の指令は敵を全滅させないと達成できないため、まずは囮の武将で【SR】曹操の伏兵を迅速に暴き、迎撃を狙って戦おう。敵の「神速の大号令」には槍兵の迎撃だけでも対応できるが、「覇者の求心」は確実に「麻痺矢の大号令」などで止めたい。

戦闘指令	備考
20カウント以内に敵４部隊を撃破しろ！	
15カウント以内に【SR】曹操を撃破しろ！	
20カウント以内に【R】周泰で攻城しろ！	【R】周泰使用時

敵軍配置



※①は伏兵状態

武練の章

いよいよ最後の5話となる武練の章。最後というだけあり、その敵軍構成と特殊条件は見ての通りの曲者だ。

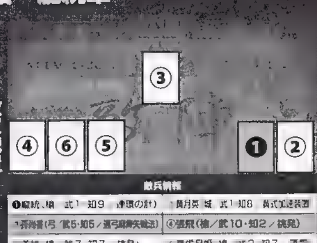
今回攻略する五つの話では、そのほとんどに禁則事項や城ゲージのペナルティーが課せられている。槍兵使用禁止の第二十七話では、騎兵や弓兵を単にぶつけるだけではまず負けてしまうなど、各話ともに真正面から攻め上がるのは危険だ。

こうした条件下で有効な戦法は、「相手武将の有利な特性を消す」ということ。たとえば騎兵が相手なら、壁突撃やこちらの攻城エリアでの戦いで突撃を封じられる。特定武将の撃破以外にも、常に自分が有利になる立ち回りを意識しよう！

第二十六話　龐統軍

弓兵使用禁止の条件があり、【R】龐統が「連環の計」を連発してくる。しかも常に【UC】黄月英が攻城に来るため、槍兵ばかりの構成で「連環」を受けると追いつけない。1コストでいいので、【UC】黄月英用の別働騎兵を必ず用意しよう。

敵軍配置

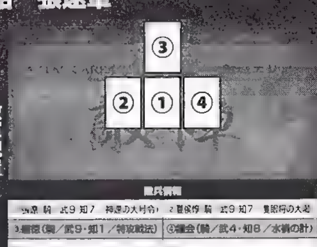


※①は伏兵状態

第二十七話　張遼軍

槍兵が使用禁止なのに、夏侯惇が頻繁に計略を使って連突をしてくるのが厄介。自城突撃や壁突撃でラインを上げつつ、敵城に武力を上げて張り付いたら、出てくる敵にサポート役騎兵の突撃を当て、各個撃破してしまおう。

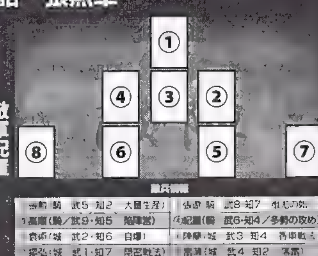
敵軍配置



第二十八話　張勲軍

その数が恐ろしい敵軍だが、攻城兵の攻城さえ通さなければ怖くはない。攻城兵処理用に騎兵を2部隊ほど割き、【R】張遼、【R】高順、【UC】紀霊を残りの主力で押さえよう。神速系の計略もあれば、不測の事態にも対処しやすい。

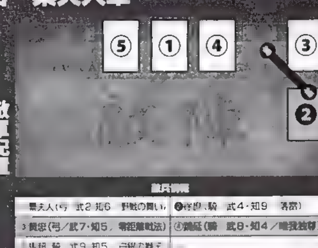
敵軍配置



第二十九話　甄夫人軍

自城ゲージが50%で始まるため、「野戦の舞い」からの「落雷」が非常に危険。しかし【C】甄夫人が舞っている間は超絶強化の類をほぼ使ってこないので、徐庶を見つけ次第すぐ倒していけば、逆に舞いの効果で有利に戦うことができる。

敵軍配置

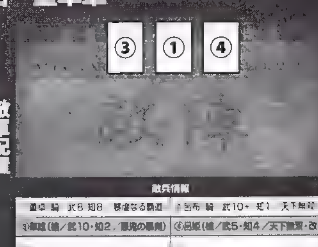


※②は伏兵状態

第三十話　董卓軍

自城ゲージ10%開始という、非常に厳しい最終話。「暴虐なる覇道」と「天下無双」は、油断すると一瞬で全滅もありうる強力な計略なので、迎撃用の槍兵を2部隊は常備したい。ダメージ計略や、「陥陣営」などもあればかなり楽になる。

敵軍配置



※②は自城スタート

ウイイレ 絶対ストリート宣言!!

WORLD SOCCER
Winning Eleven®
ARCADE CHAMPIONSHIP
2008 ★★

チーム作りは基礎が大事!

今月は限りある時間と予算で好チームを作るための指針を解説していく。効率的なチームマネジメントとこれまで自分が培ってきた『ウイイレ』テクニックを融合させて、目指せ常勝チーム!

ワールドサッカーウイニングイレブンアーケードチャンピオンシップ2008
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンライン対戦サッカーゲーム
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン／PS2専用コントローラ
■発売日：2008年3月(稼働中)
公式サイト http://www.konami.jp/

Text：マンモス丸谷

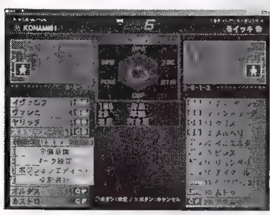
大会を開催している『WEAC2008』設置店舗は、こちらのQRコードから携帯電話で検索可能。また、「WEAC2008」収録チームの登録選手情報も掲載されているので、プレイ前に戦力分析をして、フォーメーション設定の準備を整えることも可能だ。

常勝集団の第一歩はロッカールームから!

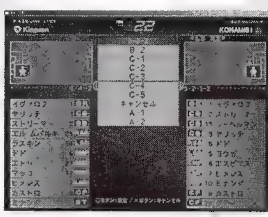


ポジション・攻守の意識

試合が始まる前の設定時間を有効に活用できているだろうか? 今作から店舗によっては試合開始までの時間に余裕ができ、相手に合わせて作戦を変えることも容易になった。チームを立ち上げたら、戦術の基本となるフォーメーション、選手個々の動きに関わる攻撃、守備意識を設定しよう。スタメンを変更した場合は、役割分担でポジション適性を見ておこう。



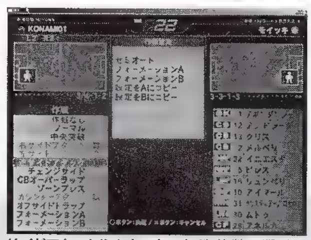
攻撃意識を設定すると、矢印の向きへ選手が動きやすくなる。



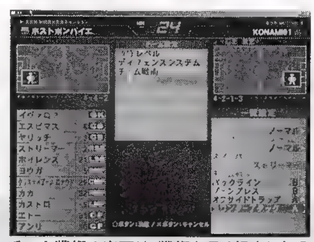
定型の布陣は選手が密集しがち。もっとワイドに配置しよう。

チーム全体の作戦

試合時間が短い本作では、試合中にチーム全体の動きを変える作戦の変更は、家庭用以上に重要なファクターになる可能性が高い。たとえば試合中にフォーメーションを変更したい場合、本作ではL2＋ボタン(START＋ボタン)で実行する作戦に登録しておかないと変更できない。複数の戦術を使い分けたい人は、ここで綿密に作戦を練っておこう。



サイドアタックやカウンターなど、複数の選手の動きが変わる作戦は効果を実感しやすい。



チーム戦術の変更は、戦術を貫く頻度に加えて、選手全体の疲労にも影響を与える。

コンディションの見極め

選手の調子は試合中のパフォーマンスに大きな影響を与える。好調、絶好調だとすべての能力が1～2割増し、不調、絶不調時は逆の現象が起こる。また不調時はスタミナの減りが激しく、本作は試合中の選手交代が無いのでフォローの手段が無い。先発メンバーはよく考えて選びたい。



海外勢との対戦も経験!

『ウイイレAC2008』プレイインプレッション

前作から「香港がヤバい!」とかねてから噂だったアーケード版『ウイイレ』。その実力はいかほどのものなのか確認するため、本誌編集部屈指のサッカーフリークである編集(バレンシアニスタ)＆ライター(心の代表はチェコ)が通信対戦を体験した。まずは小手調べと心のチームを使って対戦。国内外どことマッチングしてもラグが発生することなく試合は進行。両名とも長年『ウイイレ』をたしなんでいるだけあって、2勝1分ぐらいのペースで勝ち星を重ねていく。俺ら強いんじゃね!? と思って調子に乗るが、オンラインリーグになると一変。ニステルローイ、ルーニー、トッティ、C・ロナウドにジェラードといった銀河系もびっくりの超豪華布陣のチームと何度もマッチング。初期チーム＋ベンゼマではさすがに勝負にならず、最終的にはボコボコにやられる結果に。いくら前作の成績がポイント還元されるからといって、どんだけやってんだよ!? と香港勢のやり込みっぷりに戦慄した1日でした。

『2008』最初の大会が開催!!

ゴールデンウィーク中に『ウイイレAC2008』初の公式大会「クラブチーム選手権」の開催が決定。詳細は公式HPや本作の筐体に表示されるニュースでチェックしよう。

クラブチーム選手権レギュレーション
予選 4/28(月)～5/4(日)
決勝 5/5(月)～5/11(日)
予選ラウンド 3連戦の合計でスコアを集計。規定順位以内で決勝ラウンドへ進出。
決勝ラウンド 5連戦の合計からスコアを集計。上位入賞者に記念データが贈呈される。

有力選手を効率よく獲得！『ウイイレ2008』スカウティングリポート

オンラインリーグで勝つには、移籍交渉Lvは低いが使い勝手のいい選手をそろえ、チームの形を早く作り上げる必要がある。各ポジションに最低限必要な能力を知り、総合的な能力値は低いが活躍できる選手を掘り当ててほしい。実力、知名度の高い選手を右表でピックアップしたのでこちらにも注目してもらいたい。なお日本人と韓国人選手は移籍交渉Lvが一律20のお買い得銘柄となっている。中村 俊輔、松井 大輔、パク・チソンといったあたりはとくに良コストパフォーマンスな選手だ。

注目の新要素　ベストゴール投票

今作からの新要素で印象的な「本日のベストゴール」。これは自分の決めたゴールを自薦し、大型のライブモニターに流すことができるというもの。自分が決めた美しいゴールが映るとうれしいものです。



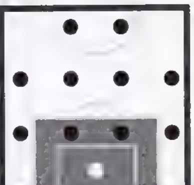
自薦するかは画面をタッチして決定 試合終了後は大型のライブモニターでチェック

移籍交渉Lv35以下の注目選手

選手名	所属クラブ	セールスポイント
ベンゼマ	リヨン	若干20歳ながら所属リーグでは得点王。欧州の舞台でも結果を出しつつある。決定力、突破力に優れたFW(右ウイングも適性あり)だ。
ヘスキー	ウロムA	オーウェンの相方、として日本でも知名度の高い選手。ポストプレーとボールキープだけでなく、自分からも決めにいける。
ヒーリー	ファルダム	北アイルランドに欧州選手権出場の夢をかいまみせたストライカー。俊敏性とゴールへの嗅覚に優れた選手である。
ナスリ	マルセイユ	ジダン2世の最有力候補。パスセンスを筆頭に、攻撃の基点となる能力を十二分に持ち合わせている。サイドハーフとしても起用できる。
ナニ	マクレスターU	ポルトガルの若手ウインガーの最注目株。所属クラブ、代表ともに先輩が偉大すぎて(C·ロナウド)定位置確保には至っていないが実力は十分。
ヘスス ナバス	セビージャ	優れたドリブラーを輩出するアンダルシア出身の右サイドMF。安定度は若干低いがホームシックの心配はない。主力としてガンガン使っていこう。
リエラ	エスパニョール	万能型のMF。最近はスペイン代表にも定着。印象的なゴールも決めており今後の活躍が期待できる。
アクィラーニ	ローマ	次代のローマを牽引するであろうユース出身の叩き上げ。ボランチでの出場が多いが中盤ならどこでも高いレベルでこなせる。
モッタ	アトレティコ·マドリー	激しい当たりでボールを奪取する中盤の潰し屋。左サイドバック、センターバックもこなせる器用さもあわせ持つ。
セーザル	インテル	守備にうるさいカルチョの世界で長期間サイドバックとして活躍する選手。インテルを優勝に導いたマンシーニとは師弟関係。
オーイエル	ブラクターズR	各上のチーム相手に数々のジャイアントキリングを演じたヒディング時代のPSVで活躍したディフェンダー。頭脳的な守備がウリ。

ゴールキーパー

ゴールキーパースキルの数値がそのままGKとしての能力に直結する。あとは体調に左右されない安定感がほしいところ。本作は弾いたボールがエリア内に転がることが多い。移籍交渉Lvが高くても優秀な選手を獲得したいポジションだ。

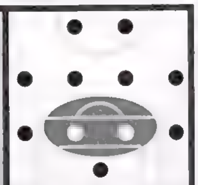


必要とされる能力

- ゴールキーパースキル
- コンディション安定度
- 敏捷性

センターバック

空中戦に強いタイプと、こぼれ球を手際よく処理できるスピードのある選手を組みあわせ、守備ブロックとして機能させるのがセオリー。パスの精度が高いDFがいるとカウンターや時間の無い場面での攻撃パターンが増える。

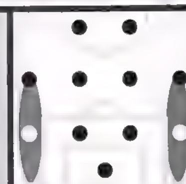


必要とされる能力

- ディフェンス
- ボディバランス
- ジャンプ

サイドバック

ここ数年でボランチに匹敵するような重要なポジションへと昇華。世界的に人材不足なので、良い選手は獲りにくい。移籍交渉Lvが低いうちは対戦相手に振り回されても追いつけるタフな選手か、CBを兼任できる手堅い選手を狙おう。

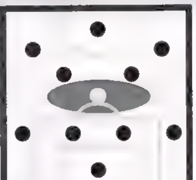


必要とされる能力

- スタミナ
- トップスピード
- ディフェンス

ミッドフィルダー（守備的）

チームの心臓となる重要なポジション。幸い優秀な選手が多いポジションでもあるので、安くて良い選手も多い。センターバックと同様に異なるタイプの選手を配置するのが昨今のトレンドとなっている。フィジカルの強いタイプとパスセンスに優れた選手をチョイスしよう。初期の段階からワンボランチにするなら前者のフィジカル重視の選手のほうが失点を防げて勝ちやすいはずだ。攻撃意識の高い選手はポジションをCMFにすると持ち味を発揮させやすくなる。

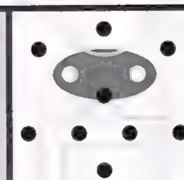


必要とされる能力

- スタミナ
- パス精度
- パススピード

ミッドフィルダー（攻撃的）

このポジションで攻撃に優れた選手は人気、移籍レベルともに高いので、掘り出し物を見つけるのはやや難しい。序盤のうちはオフェンスの数値が高めのCMFやSMFの選手を起用するといいだろう。試合時間の都合で本作だと受けたボールをシンプルに繋ぐ中継役になることとが多いので、スピード系の能力よりはパスセンスを重視。さらに本作はミドルシュートが強い。そのためシュート力、シュート精度の高い選手だとより活躍の幅が広がるはずだ。

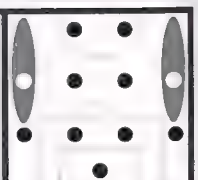


必要とされる能力

- オフェンス
- テクニック
- シュート力

サイドアタッカー（サイドハーフ）

優秀な選手が多く、センターフォワードやOMFよりは移籍レベルが高騰していないため、お得感の高いポジション。今作は従来のシリーズよりセンタリングの精度が落ちるので、内に切れ込んで勝負するウインガータイプを優先して獲得したい。しかしプレイヤー自身にドリブラーをうまく扱えるスキルが無いと期待通りの成績を残すのは難しい。ウイングバックがほしい場合は攻撃力よりもスタミナと守備に優れた、ボランチに近いような選手を獲るといいだろう。

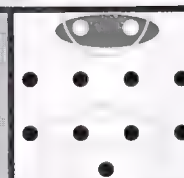


必要とされる能力

- ドリブル精度
- 加速力
- シュート力

センターフォワード

とにかくシュートをねじ込む能力を重視したい。シュートテクニックが高かったり、ストライカーの特殊能力を持っている選手は、プレイヤーのスタイルにハマれば表向きの数字以上の活躍が期待できる。得点力にこだわらないならボールキープのうまい選手を起用するのもアリ。周囲にシュート力がある選手がいると2、3列目からの攻撃が成功しやすい。このタイプのフォワードがほしい場合は、ボディバランスやパス精度に注目するようにしたい。



必要とされる能力

- シュート精度
- オフェンス
- レスポンス

勝利に直結する知識を身に着けよう!

闘劇の予選も始まり、より白熱した対戦が繰り広げられている今作。今回は、クイックMAX発動を絡めた連続技と、強キャラと言われている、クラウザーとギースの対策を紹介するぞ。

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH

■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X

Text 極限堂、ケンちゃん、ロケット、パワー

クイックMAX発動コンボ大放出!

EXTRAゲージ使用時は、攻撃中やガード中にABC同時押しをすることでクイックMAX発動ができる。攻撃中のクイックMAX発動は自身のヒットストップを解除して技後の硬直を減らせるので、これを利用すれば普段はつながらないような連続技を決めることができるぞ。

下の表はクイックMAX発動を利用した連続技をまとめたもの。どれも破壊力抜群だが、中でも注目すべきは昇りジャンプ攻撃始動のもの。これらはしゃがみ中の相手にも連続ヒットするので、強烈な中段始動連続技として機能する。この戦術で立ちガードを意識させれば、おのずと下段攻撃のヒット確率も上がるので、戦力アップ間違いなし！　昇りジャンプ攻撃始動の連続技を持っているキャラは真っ先に覚えよう。ちなみに大門、チャン、ヘビィ・D!、ブライアン、クラウザー、Mr.BIGの6キャラは座高が抜きん出て高いので、この戦術の被害を被りやすい。

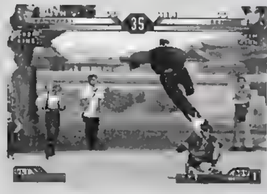
ヒット直後に発動すればスキが大幅に減るので……。





拾える技が増える。ジョーなら7割も減らせるぞ！

しゃがんでいる相手に昇りジャンプ攻撃がヒット！





なんとここからつながってしまう。超実戦的！

クイックMAX発動連続技表

キャラクター	連続技内容
京	立ちC→毒咬み(MAX発動)→近距離立ちC→毒咬み→罪詠み→罰詠み
裏京	(画面端)七拾五式・改→弱朧車→弱朧車(MAX発動)→強鬼焼き
京&裏京	昇り小or中ジャンプB(MAX発動)→立ちC※
アンディ	(画面端)近距離立ちC→➡+B(MAX発動)→しゃがみC→撃壁背水掌～
裏アンディ	近距離立ちC→撃壁背水掌1段目(MAX発動)→近距離立ちC1段目→⬆+A2段目→残影拳～我弾幸
ジョー	(画面端密着)しゃがみB→しゃがみA→爆裂拳4ヒット～強爆裂フィニッシュ (MAX発動)→強爆裂拳7ヒット～強爆裂フィニッシュ→強タイガーキック
リョウ	(画面端)強飛燕疾風脚(MAX発動)→強虎砲orMAX版天地覇煌拳
	➡+A(MAX発動)→MAX版天地覇煌拳
リョウ&裏リョウ	昇り小or中ジャンプD(MAX発動)→しゃがみC→龍虎乱舞※
裏ロバート	(画面端)幻影脚(MAX発動)→➡+B→幻影脚→強龍牙
ロバート&裏ロバート	(密着)➡+A(MAX発動)→歩いてしゃがみB→強龍牙
レオナ	(密着)しゃがみB→しゃがみA(MAX発動)→少し歩いて立ちC1段目→➡+弱K→強Vスラッシャー
ラルフ	昇り小or中ジャンプD(MAX発動)→立ちC ～※
アテナ	(画面端)しゃがみB→➡+B→強フェニックスアロー (MAX発動)→シャイニングクリスタルビットor強サイコソード
鎮元斎	昇り小or中ジャンプC2段目(MAX発動)→近距離立ちC ～
ちづる	(密着)しゃがみB→しゃがみA(MAX発動)→しゃがみC ～
裏舞	幻影不知火→下顎(MAX発動)→超必殺忍蜂
舞&裏舞	➡+B(MAX発動)→少し歩いてしゃがみC ～
キング	強ミラージュキック(MAX発動)→強トルネードキック
キム	(密着)しゃがみB→しゃがみA(MAX発動)→少し歩いて近距離立ちC1段目→➡+A→鳳凰脚
チョイ	(空中の相手に)旋風飛猿刺突×4(➡➡⬆➡)(MAX発動)→弱旋風飛猿刺突×4(➡➡⬆➡)→弱竜巻疾風斬
	(密着)しゃがみC→➡+B(MAX発動)→しゃがみC→鳳凰脚
社	(密着)しゃかみB→しゃがみA(MAX発動)→しゃかみC前→➡+A→ファイナルインハクト
	弱ミサイルマイトバッシュ (MAX発動)→弱ファイナルインパクト
	強シェットカウンター→強シェットカウンター・スティル(MAX発動)→弱ファイナルインハクト
クリス&裏クリス	昇り小or中ジャンプD(MAX発動)→しゃがみC※
山崎	(画面端)弱裁きの匕首(MAX発動)→ギロチン
山崎&裏山崎	昇り小or中ジャンプD(MAX発動)→近距離立ちC ～
ビリー&裏ビリー	(画面端密着)しゃがみB→立ちB→➡+A(MAX発動)→少し歩いてしゃがみC→➡+A
庵	(画面端)強葵花2段目(MAX発動)→八稚女
バイス	(密着)(密着)しゃかみB→しゃかみA(MAX発動)→少し歩いて近距離立ちD ～
[illegible]	(密着)➡+A(MAX発動)→歩いて近距離立ちC ～
ヘビィ・D!	➡+A(MAX発動)→D・クレイジー
	シャドウ中ダンシングビート(MAX発動)→D・マグナム
ブライアン	スクリューボディプレス(MAX発動)→近距離立ちC ～
真吾	(密着)しゃがみB→しゃがみA(MAX発動)→少し歩いて近距離立ちD ～
ギース	(画面端)強邪影拳(MAX発動)→弱飛翔日輪斬orデッドリーレイブ
	(画面端)飛翔日輪斬(MAX発動)→弱飛翔日輪斬orデッドリーレイブ
クラウザー	(密着)しゃがみB→しゃがみA(MAX発動)→しゃがみC ～
	昇り小or中ジャンプD(MAX発動)→近距離立ちC ～
Mr.BIG	(密着)➡+A(MAX発動)→しゃかみA→ブラスターウェイブ
	昇り小or中ジャンプD(MAX発動)→近距離立ちC ～※

※大門、チャン、ヘビィ・D!、ブライアン、クラウザー、Mr.BIG限定

対戦攻略



クラウザー

簡単かつ強力な起き攻めと、C投げ後の強力な攻めを紹介しよう。

お手軽で強力な攻めを覚えよう

リフトアップブローを決めた後に一歩下がり前転をして、自分でも見分けがつかないように表裏の二択を仕掛けて、近距離立ちD→➡⬊⬇⬋⬅➡＋Dとコマンドを入れてみよう。すると前転後に正面だった場合はリフトアップブローが出て、裏に回った時はカイザーデュエルソバットを出すことができる。

この攻めはしゃがみB→しゃがみAを狙うのに比べて、攻撃判定の持続が長い近距離立ちDを出すので、起き上がりに重ねるのが簡単な上に表裏の二択を狙える点が強みだ。

現在では弱ブリッツボールをフェニックススルーでガード不能にするテクニックは一般的となったが、このブリッツボールから強カイザーウェイブがつながることが分かった。

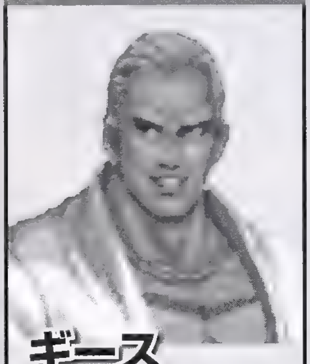
ただしフェニックススルーの後半部分の持続で弱ブリッツボールをガード不能にして、ヒット直後にすぐ動いて強カイザーウェイブを出さないと連続ヒットさせられないので注意しよう。

簡単に狙える状況がある。C投げ後に相手が受身を取らなかった場合だ。弱ブリッツボール・上段→フェニックススルー→強カイザーウェイブを最速で出せば、ガード不能から連続ヒットさせられるぞ。ただし起き上がりが早いユリとギースにはC投げからは狙えなかったり、起き上がりが遅いクリスやシェルミーなどにはブリッツボールを遅らせて出す必要がある。



表裏が分からなくてもリフトアップブローのコマンドを決め打ちで入れておけば、どちらかの技が出てくれるので便利だ。

対戦攻略



ギース

真空投げの意外な性能と、雷鳴豪破投げを狙いやすくなるテクニックを覚えよう。

二つの投げを使いこなそう

一見コマンド成立と同時にすぐつかむ1フレーム投げに見える真空投げだが、一瞬だけ無敵状態になった後に投げる技だったことが発覚した。

これにより背向け状態で起き攻めされたときや、ガードキャンセル前転後に裏に回った直後などでも最速で真空投げを狙えるようになった。ガード崩しに使う分には1フレーム投げと変わらない感覚で使えるので、用途が広がったといえるだろう。

ダウン追い打ち技の雷鳴豪破投げはダメージが高いので、確定で決められる当て身投げからだけでなく、ジャンプC＋Dや画面端で烈風拳をヒットさせたときにも決めたい。しかし雷鳴豪破投げを狙った時に相手が受け身を取るとしゃがみCを空振りしてスキができるのが欠点だ。

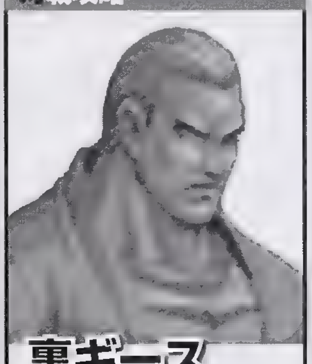
これを解消するテクニックがある。しゃがみAor➡＋Bを空振りキャンセルして雷鳴豪破投げを狙うというものだ。しゃがみAから狙った場合は、相手に受身を取られてもしゃがみAを空振りするだけなのでスキは小さい。➡＋Bはタイミングを合わせて出すと、相手が受け身を取らなかった場合は投げて、受け身を取った場合には技を重ねられるが、相手キャラの起き上がりにかかる時間や、受け身から復帰する早さの違いにより狙いやすさに差が出てくる。

画面端では投げられ判定が早く出るのを嫌がって受け身を取らないプレイヤーは多い。チャンスを見逃さないで雷鳴豪破投げを決めよう。



背向け状態からでも真空投げならば最速で投げられるので、ガードキャンセル前転で背後に回ってから狙えるぞ。

対戦攻略



裏ギース

ガード不能烈風拳を使いこなせばダメージを奪いやすくなるぞ。

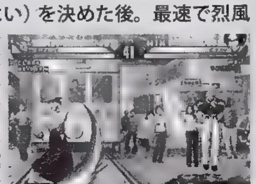
ガード不能烈風拳

烈風拳をガード不能にしてヒットさせる強力な攻めを紹介しよう。烈風拳は相手の起き上がりに重ねて真空投げ（当て身技でもよい）を空振りしたときと、お互いにほぼ画面端のときに烈風拳を出して、真空投げを空振りしたときにガード不能になる。

これを狙えるのは強邪影拳or上段当て身投げor通常投げ（C&Dどちらでもよい）を決めた後。最速で烈風拳を出して、真空投げを空振れば相手はガードできない。

ただし強邪影拳からの場合は、テリー、ジョー、ラルフ、クラーク、舞、紫舟、クラウザーのみガード不能にならないことを覚えておこう。

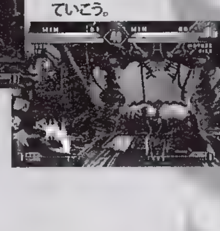
起き上がりに重なっている烈風拳に対しては前転でよけることすら難しいが、もし相手が烈風拳を前転でよけるようになったら、それを読んで前ダッシュで間合いを詰めて、前転の硬直に近距離離立ちC→強邪影拳を決められるので、再びガード不能を狙うチャンスになるぞ。ノーリスクで相手に強烈な二択を迫れるので使っていこう。



複数の技から烈風拳のガード不能を狙える。特に通常投げからは強烈だ。



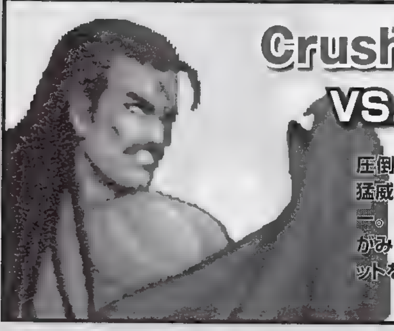
ガード不能を狙える技後は、最速で烈風拳を出して相手の起き上がりに重ねて……。



真空投げを最速で出してガード不能烈風拳を狙っていこう。



相手が前転で避けるならば、ダッシュで追いかけて前転後のスキに攻撃を当てられるぞ。



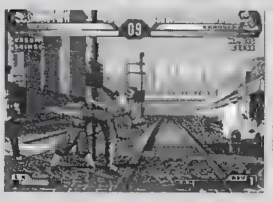
Crush! VS. クラウザー

圧倒的使用率と強力な必殺技で猛威を振るっている皇帝クラウザー。彼の最大の武器であるしゃがみC→強カイザーデュエルソバットを打ち破ろう!

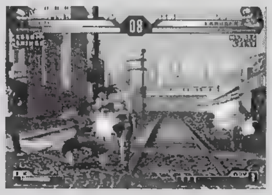
黄金連係に対処する

しゃがみC→強カイザーデュエルソバットは連続ガードにはなっていないので、技と技の間に避け攻撃で反撃が可能だ。モードで避けを選んでいないならば、無敵技で割り込むことも考えたい。しゃがみCからブリッツボールを出された場合はくらってしまうが、リスクとリターンが釣り合うのでプレッシャーをかけよう。

自分が画面端でしゃがみCをガードしたら、ガードキャンセル前転をしよう。強カイザーデュエルソバットに対しては背後から反撃ができるし、しゃがみC止めでもほぼ五分の状態に持ち込めるぞ。



おすすめは避けと画面端でガードキャンセル前転だ。



避け攻撃を決めるのは若干難しいが慣れよう。

皇帝が苦手なのは避け

中間距離の単発レッグトマホークと強カイザーデュエルソバットは、ガードした後に読み合いに持っていくのが定石だ。避けを選んでいれば、適当に避けを出して、技を空振らせた後に避け攻撃で反撃するのがオススメだ。ブリッツボールを避けるのにも役立つので、モード選択で避けを選ぶとメリットが多い。

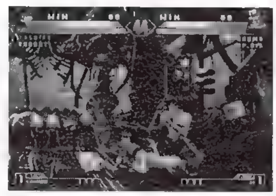


避けの出始めで技がきたら避け攻撃、終わり際に来たら避け後に無敵技が理想的だ。

皇帝の弱点を攻めろ!

クラウザーは体が大きいため、他のキャラに比べてジャンプ攻撃でめくりやすいので、一度近づいてしまえば京の小ジャンプ⬇+Cやクリスの小ジャンプDで往復といった戦法でガードを崩すのが非常に有効だ。

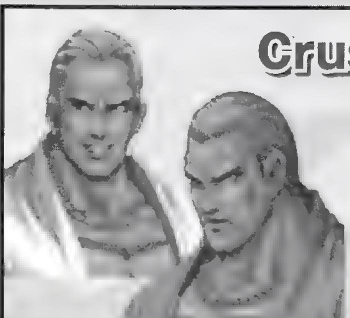
これに対してクラウザーは、画面を見ないで近距離立ちCを出すか緊急回避ぐらいしか有効な手が無い。最大のウィークポイントなので攻め立てよう。



攻めのターンにはめくりジャンプ攻撃を積極的に狙おう。



このめくり攻撃がガードされても、再度めくり攻撃で往復だ。



Crush! VS. ギース

ゲーセンで表裏ともに人気のあるギースの主力技の対策を紹介。何となく戦うのではなく、やるべきことが分かっていれば対戦が楽になるぞ。

表ギースの疾風拳

飛び道具が無いキャラが非常に苦戦することになるのが疾風拳だ。バックジャンプ疾風拳に対しては、バックジャンプを見てから前転or避けで回避して距離を詰めていき、ギースが自分から端にいってくれたと思いながら戦おう。端に追い詰めてしまえば、バックジャンプができなくなる。ぶっ放しでダッシュ前転しても反撃がしにくいので焦らず闘いたい。

垂直ジャンプからの疾風拳は、ジャンプを見てから前転すれば着地に反撃が可能だ。ただし垂直ジャンプから疾風拳を出さなかった場合は、逆にこちらが反撃を受けてしまう。



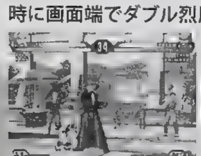
疾風拳に対しては焦らずに距離を縮めていき、



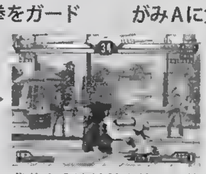
ギースを端に追い詰めるだけでもOKとしよう。

表ギースのダブル烈風拳

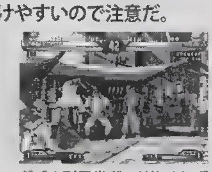
ダブル烈風拳は初段にガードキャンセル前転をすれば反撃ができる。仮に烈風拳だったとしても反撃できるので、パワーゲージがあるときは使っていこう。パワーゲージが無い時に画面端でダブル烈風拳をガードさせられると厄介だが、実はギース側がやや不利になっているので密着ならば1フレーム投げが確定する。ただし、打撃で反撃するときは発生が早い技を出さないと、ギースのしゃがみAに負けやすいので注意だ。



ダブル烈風拳が見えたらガードキャンセル前転!



背後から連続技を決めて体力を奪おう。



ダブル烈風拳ガード後はわずかだが有利となっているぞ。

裏ギースの飛び道具

ダブル疾風拳は大ジャンプで跳び越しながらで近づくのが確実だ。このときに自分のキャラのジャンプの軌道や跳ぶタイミングが良ければギースの着地硬直に反撃が決められることもある。ダッシュ前転が使えるモードならば、読めたときはこれでよけると見返りが大きいぞ。

ダブル烈風拳は前転or避けでやり過ごすのが無難だ。烈風拳は見た目以上に攻撃判定が小さいので、小ジャンプで跳び越そう。

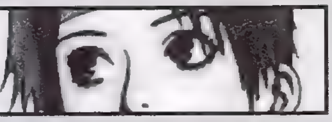


ダブル疾風拳を確認したら大ジャンプで跳び越して近づこう。



反撃ができなくても簡単にギースを端近くへと追い詰めることができるぞ。

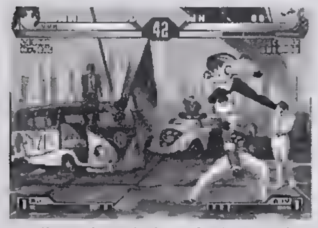
ユリ・サカザキ



めくりジャンプDで正面落ち

ノーマルジャンプDを相手の頭上中心を狙って攻撃するとめくり攻撃になり、相手は逆方向にガードをしないといけないのだが、このジャンプD後にユリが背後に落ちないで正面に着地するケースを作れる。

ここでユリが背後に回ると思って逆側にしゃがみガードを入力すると、ユリが正面に落ちたのを確認してから正しい方向にしゃがみガードをしても、すぐにしゃがむことができないので、高い確率でしゃがみBをヒットさせることができる。



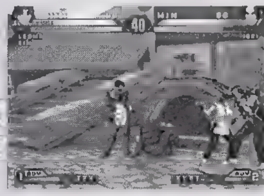
この位置で当てるとジャンプDがめくりになるが、正面に着地することになるぞ。

立ちAを攻めの中心に使う

近&遠距離で同じモーションの技であるAはガードさせても有利な状況なので、歩きながら出すだけでも有効な連係になる。この連係に歩き投げや歩き小足を交ぜたり、立ちAから遅めキャンセルで➡＋Aを出して中段攻撃、立A～しゃがみDといった攻めでガードを崩していこう。



立ちAがしゃがみ状態にも当たる相手には、



固めわざとして多用しまくっていこう。

ブライアン・バトラー



ステップを使う

ブライアンのスクリューボディプレスはステップ中に出すと、かなりの勢いで前方に突進できる。ガードされても反撃を受けないので、超高性能な奇襲技として活用できるのだ。また、バックステップ中に出せば一瞬で相手との間合いを離せるので、これでかく乱しよう。この動きに対して無敵技を合わせるなど、対応に焦って相手がスキをさらけ出したら、しっかりと近距離立ちCからの連続技、離れた間合いの場合はギャラクシーサイクロンを決めよう。



多段ヒットするのでガードさせるだけで十分な効果を発揮する。相手は対応しにくいぞ。

表裏の起き攻め

ロケットタックルヒット時は⬇＋Cで地面にたたきつければダウン回避されない。ここからは前方ジャンプ攻撃orスクリューボディプレスか、相手に重なるように前転→近距離立ちCで、ガード方向の表裏で二択を仕掛けられる。この二択からの連続技で一気に勝負を決めよう。



この攻めは弱ギャラクシーサイクロンでも代用可能だ。



表裏の二択を仕掛けられる、起き攻めを繰り返せ！

草薙柴舟



表裏二択でガードを崩せ!

近距離立ちCから➡＋A→強鉈車の連続技を主に狙っていく。鉈車はダウン回避不能技なので、相手の中心に重なるように前転をすれば表裏二択が完成するぞ。しゃがみB→しゃがみA→弱鉈車からも同様に二択を迫れる。近距離立ちC→➡＋A→大蛇薙のダメージに目を奪われがちだが、二択を迫れる鉈車の方が効率よくダメージを与えられるのだ。

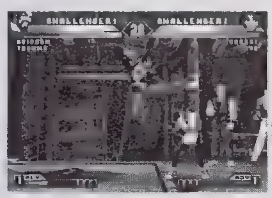
他にガードを崩す手段としては、小ジャンプから攻撃を出さず着地し、しゃがみBなどが効果的だ。



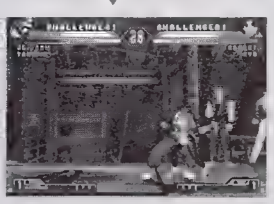
ジャンプDからなら大蛇薙に負けず劣らずの減りを見せてくれる。

接近戦の攻防

接近戦は主に近距離立ちCを使っていく。とにかく発生が早いので、近距離戦で打ち負けることは無いだろう。ジャンプで逃げる相手にも引っかかることが多い上、地上ヒット時には大蛇薙がつながる。近距離立ちC(1段目)→➡＋Bの繰り返しで固めていくのも強いぞ。



ジャンプ攻撃を空振らせてガードキャンセルを誘い、



着地後は暴発した技を近距離立ちCでつぶせるぞ。

如月影二



投げからの起き攻め

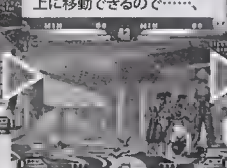
画面中央でD投げ→一瞬ダッシュ→弱影うつしとすると、相手の真上に移動するので、その後最速で近距離立ちDを出すとガード方向が見切られづらい。

ステージ中央でMAX版斬鉄蟷螂拳を決めた後はダウンした相手との距離が近いので、前転で真上に移動して近距離立ちDを重ねよう。

画面端でC投げorMAX版斬鉄蟷螂拳を決めた後は相手が背向け状態でダウンするので、起き上がりに合わせて前ジャンプDを重ねれば、逆ガードにできる。



画面中央でD投げを決めた後は即座にダッシュし……、

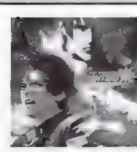


弱影うつし。これで相手の真上に移動できるので……、



近距離立ちDがガード困難に！ 連続技を決めよう。

オリジナルサウンドトラック発売!



THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH オリジナルサウンドトラック
発売日：2008年5月14日
仕様：12cmCD/《アルバム》
品番：KDSD-00205,206
価格：3,360（税込）

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCHに使用されているBGMが多数収録されたサウンドトラックCDが5月14日に発売決定！

裏 草薙京

めくりをねらえ！

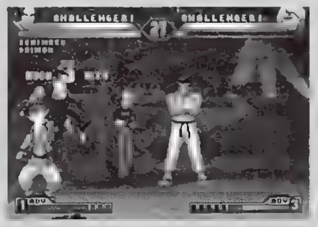
ジャンプ攻撃をガードさせた後やダウン回避不能の琴月をヒットさせた後など、近距離で有利な状況を作ったら、めくりを狙うチャンス。すかさず中ジャンプからジャンプ中⬇＋Cを出し、ガードを揺さぶりにかかろう。このジャンプ中⬇＋Cは自分でもめくるかめくらないかの判断がしづらくなるため、その後の近距離立ちCをつないだ時点で位置を判断し、表の場合はそのまま琴月へ、裏に回っていた場合は➡＋B→琴月と切り替えられればベストだ。



ジャンプ中⬇＋Cでのめくりはしゃがみで避けられやすい。ジャンプBも交ぜよう。

画面端に到達したら……

めくりジャンプ中⬇＋Cをヒットさせた後は、その時点の位置を確認して連続技を切り替えたい。相手が画面端に近い場合は、近距離立ちC→強七拾五式 改→（ダッシュ）強朧車で地面にたたきつけよう。このとき相手は背面を向いてダウンするので、この後に前方ジャンプBを重ねるとガードが難しくなるのだ。朧車で画面端まで到達しない場合は、近距離立ちC→➡＋B→琴月で締め、従来の小ジャンプBと中ジャンプ⬇＋Cとの表裏の二択に持ち込もう。



画面端でダウンを奪った後はジャンプ攻撃を重ねよう。ガード方向が分かりにくい。

裏 キング

猛襲脚後の攻め

猛襲脚ヒット時にパワーゲージがない場合は、前方中ジャンプDで追撃するのがオススメ。この後は素早くダッシュすれば相手の着地際に背後へ回り込めるので、ガード方向を惑わすことができる。ここからは近距離立ちDから再度猛襲脚につなぎ、この攻めをループさせよう。



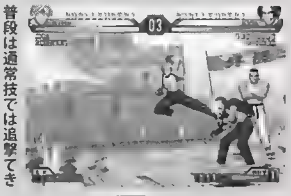
猛襲脚後は最速で中ジャンプDを当て、さらに……



最速でダッシュ、ステップすれば背後に回り込める。

ジャンプDヒット後は……

キングは地上攻撃の発生が遅いため、ジャンプDがヒットしても地上技につなげられない状況が多い。ここでサプライズローズの発生の早さを活かし、相手の飛び道具を跳び越えつつジャンプDを若干高めの位置でヒットさせた場合は、着地後直接サプライズローズへとつなげよう。



普段は通常技では追撃できない状況でも……



サプライズローズにすればつながるときがあるぞ。

裏 山崎竜二

中距離の立ち回り

地上戦のけん制は遠距離立ちAが使いやすい。連打はできないため、状況に応じて振っていこう。それに加え、ジャンプ防止にもなる裁きの匕首が優秀。これに対し、相手がノーマル、大ジャンプをしてくるようならギロチンで迎撃しよう。緊急回避をしてくるようなら、近距離立ちCが確定することが多いので、近距離立ちC→ヤキ入れも視野に入れておきたい。なお、裁きの匕首は相手がモードで避けを選んでいる場合は注意が必要だ。



座高が低いので、打点の高いジャンプ攻撃はしゃがみBで対処しよう

キャンセル発動でガードを崩せ

裏山崎のメインは接近戦。しゃがみC→蛇使いキャンセルで固めつつ、昇りジャンプDからガードを崩しにかかろう。モードでエキストラゲージを選択している場合は、クイックMAX発動から近距離立ちC→ヤキ入れ→トドメまでつながり、相手の体力をかなり減らせるぞ。



ジャンプDは昇りジャンプで出せばガードが困難だ。



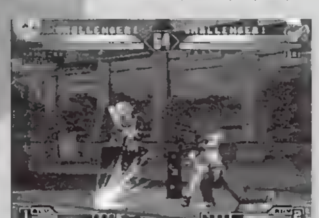
キャンセル発動を使えば地上技につなげるぞ

裏 ブルー・マリー

素早い動きで相手を惑わせよう

攻め手は若干貧弱だが、けん制技には優秀なものがそろっている。遠距離立ちBとしゃがみBでけん制し、すきあらばストレートスライサー、➡+Aを狙っていくのが基本の動きとなる。両者とも強制ダウンとなるので、相手の中心に重なるように緊急回避をして表裏の二択が強力だ。

相手の動きを抑制したら、小、中ジャンプDで攻め込んでいこう。そこから近距離立ちCを入れ込んでおけば投げと対になる選択肢になる上、二段技なのでヒット確認も簡単だ。

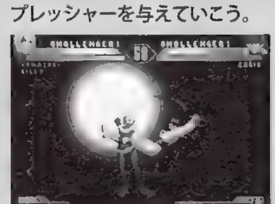


➡＋Aは闇払いなど地を這う飛び道具をやり過ごしつつ攻撃を当てることが可能だ。

M.エスカレーションを活用しよう

M.エスカレーションは若干無敵時間があるので、ガードキャンセル攻撃をかわしたり、守りにも使える。乱戦時に役立つリアルカウンターからダメージアップするのも魅力だ。

相手の体力が少ないときや、ゲージに余裕がある時は積極的に使ってプレッシャーを与えていこう。



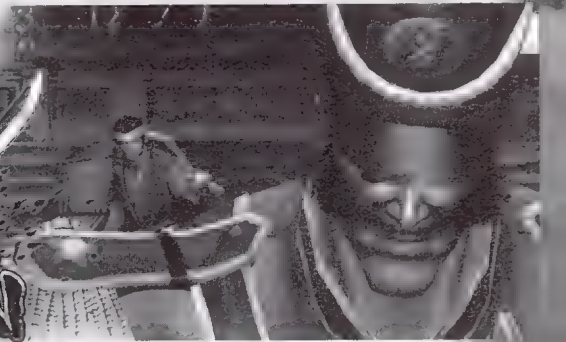


ガードキャンセル攻撃をかわせばチャンス到来だ！　近距離立ちC→➡＋A→強バーチカルアローにつなごう。

物語の最後に待つ者は!?

侍魂 閃 SAMURAI SPIRITS™





今月はCPU専用のボスキャラクターであるドラコとゴルバの紹介と空中コンボの仕組みを徹底解説する。空中コンボは重要なダメージ源となるので、コンボを覚えて戦力アップしよう!

サムライスピリッツ閃

■メーカー	:SNKプレイモア
■ジャンル	:3D剣戟格闘
■操作方法	:8方向レバー+4ボタン
■発売日	:稼働中
■使用基板	:TAITO Type X2

Text:パチ



ゴルバ
レスフィーアの悪夢

独立戦争で数多の功績を収めた将校ゴルバ。その正体は鈴姫の父親の実の弟である。新たな国を立ち上げんと、鈴姫と宝剣、それに優れた将を求める。サーベルを持ち、独特の構えからリーチの長い攻撃を出す。





年齢:46歳 血液型:ボンベイブラッド
身長:187cm 体重:75kg
流派:教導隊戦闘術
好きなもの:勇猛な兵士
嫌いなもの:力なき正義

ドラコ
荒野を駆ける凶獣



年齢:34歳 血液型:B型
身長:184cm 体重:72kg
流派:あるかそんなもん
好きなもの:いろいろ
嫌いなもの:いろいろ



ショットガンを持つドラコはアメリカ西部の荒くれ者。ゴルバの周りでは多くの血が流れるので、それを見るために彼と協力関係を結んでいる。ショットガンから放たれる弾は弾速が早いうえにガード不能。遠距離射撃で苦しめてくるぞ。



サムライスピリッツ閃 サウンドトラック発売!!

『閃』のゲーム中に流れるBGMを多数収録したオリジナルサウンドトラックが早くも5月21日に発売決定! 初回特典では15周年を記念したステッカーも付いてくるぞ! サムスピファンならぜひ入手しておきたい一品だ。

サムライスピリッツ閃 オリジナルサウンドトラック
発売日:2008年5月21日(水)
仕　様:12cmCD/《アルバム》
価　格:2,940円(税込)

空中コンボを覚えて戦力アップ!

空中コンボ大全

本作で重要なダメージ源の一つとなる空中コンボを大特集!! 空中コンボの補正、壁ヒット時にどのような影響を受けるか? といったシステム的な要素から、空中コンボの狙いどころや全キャラのオススメ空中コンボなど余すところなく解説しよう。

Text by よるよる



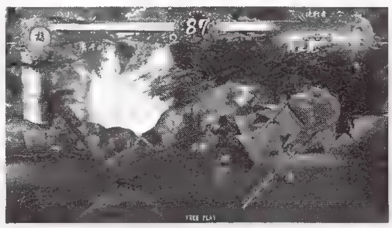
見出し空中コンボのしくみ

空中コンボは多くのキャラが持つ◣＋Bなどの浮かし技で始動する。浮いたキャラには補正がかかり、攻撃を決めても通常の半分弱ほどのダメージとなってしまう。これは、浮かし技を決めた後だけではなく、ジャンプ中など空中に居る状態にも適用されるので注意しよう。なお、ヒット数に応じた補正は無いため、何発決めても与える補正は同じだ。空中で追撃すると徐々に浮きが低くなり、距離が離れていくので追撃は決めにくくなる。大体5ヒットも決めれば追撃はほぼ不可能だ。

また、技によっては回転しながら吹き飛んだり、きりもみ状態で吹き飛ぶやられを誘発するものもある。これらの技を決めてしまうと、その後の追撃は決められなくなってしまうので注意すること。浮かし技や通常ヒット時も特殊な吹き飛びをする技などがそれに該当する。



空中ヒット時のダメージは小さく、強斬りですらこの威力。



一部の技は空中ヒット時に吹き飛ぶため、追撃が不可能になる。

カウンターについて

本作のカウンターは攻撃発生前に攻撃をくらうことで発生する。技の硬直中は被カウンター判定にはなっておらず、弾き失敗時の硬直中なども通常やられ状態となる。カウンター中は通常の約1.25倍ほどのダメージを与えることができる。一部の技にはヒット時に浮かせ効果が付加されたり、浮かし技は浮きが高くなるので、空中コンボが狙いやすくなるぞ。



覇王丸の◣＋Bにはカウンターヒット限定で浮かし効果が付く。

壁の影響

一部のステージを除き、本作のほとんどのステージは四方が壁に囲まれている。波打ち際のような場所でも目には見えないが壁が存在しているので注意しよう。本作には無限ステージなども存在するが、ステージセレクトが無い上、乱入された場合はその時点で闘っているステージで対戦するので、ほぼ壁のあるステージで闘うことになる。

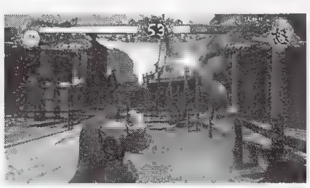
空中コンボ中の浮いた状態で壁にヒットすると、壁に張り付いた状態となり、徐々に下へと落下していく。

この最中は追撃を決めることが可能だ。追撃できる時間は、壁に張り付いてから地面に足がつくまでの間。壁の高いところで張り付かせれば長い間追撃が可能となる。衝突による直接のダメージは存在しない。通常の空中コンボよりも多く追撃が入れられる、通常の空中コンボでは決められない技を狙える、といった点がメリットになる。

しかし、壁際にはデメリットもある。壁近くで浮かし技を当ててしまうと、すぐ地に足が付いた状態となってしまうため、通常の空中コンボはおろか追撃も決められなくなるので注意。壁際に追い詰めたときは浮かせ技ではない技で二択を迫るか、壁張り付き後は軸移動して壁を背にさせないで闘うようにしたい。



一見壁に見えないような位置でも壁は存在する。壁の位置を把握しよう。



高いところで壁張り付き状態になれば、追撃を決めるチャンスとなる。

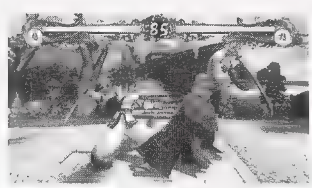
空中コンボの狙いどころ

空中コンボを狙うポイントを覚えておけば、大ダメージを与えるチャンスが増えるため、効率が上がる。空中コンボ始動の浮かし技を狙う状況は主に三つ。

一つ目は中段と下段、中段と投げの二択時。最もオーソドックスな狙い方だが、けん制技を当てた後など有利な状況が理想。

二つ目は弾きからの反撃。弾きは不利な状況で二択をかけられた際に中段・下段攻撃に合わせたり、特定の連係に絞って狙うのが効果的。下段攻撃に合わせて出すのがオススメで、失敗してもたいしたダメージを受けないことが多いため、リスクを抑えられる。弾き成功時は多くの場合浮かし技が確定するので、状況を見定めたい。

三つ目は確定状況での反撃。けん制技を避けたときや、硬直の長い技をガードしたときの反撃で狙おう。けん制技は空振りすると大きなスキが生じるので、反撃を狙うチャンスだ。特に強斬りの空振りなどには確実に決めたい。また、一部の浮かし技や下段攻撃をガードした後も◣＋Bや立ち途中Bなどの浮かし技での反撃が確定。空中コンボが決まる。千両狂死朗などのように、浮かし技のリーチが長いキャラは、けん制にも浮かし技を使おう。



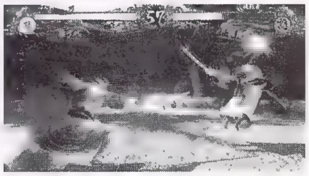
弾き後は浮かし技での反撃が狙える。特定の連係を覚えている場合は、割り込みに使おう。



下段攻撃をガードしたときはスキが大きいので、立ち途中Bなどの確定反撃が決まる。

コンボ解説ピックアップ

猛千代



硬直の短めな⬇↘➡＋Bで浮かせたら、➡B＋A＋Bを２セット決めた後、立ちA→⬇↘➡＋Aとつなぐ。

↘＋B、立ち途中B→B、⬇↘➡＋Bから決める空中コンボ。浮かせたら一瞬だけ待って➡B＋A＋Bで拾い、再度➡B＋A＋Bで拾い直す。その後、最速でAで拾い、⬇↘➡＋Aで締めよう。立ちAの変わりに➡＋A×3で代用も可。

↘＋B、立ち途中B→Bはガードされると硬直が長く、確定反撃をくらうので注意。⬇↘➡＋Bはガードされても A→Aで反撃をくらう程度だ。

↘+Bor立ち途中Bor⬇↘➡+B⇒(➡B+A+B)×2⇒A⇒⬇↘➡+A

覇王丸



空中コンボの運ぶ距離を調整しやすい。軸移動などを駆使して、壁に当てやすい位置からコンボ始動技を狙ってみよう。

立ち上がり途中Bや➡☆⬇↘＋A等で相手を浮かせた後、➡＋A→Aできざんで、⬅➡＋A→A→↘＋Bで拾っていくのが覇王丸の基本コンボ。⬅➡＋A→A→↘＋B壁にぶつけた後は再度追撃を入れることができるので、慣れてきたら壁までの位置を考えて➡＋AA等を省くなどして運ぶ距離を調節していこう。なお、覇王丸の↘＋Bはカウンター時のみしか追撃できないので注意しておこう。

➡☆⬇↘+A⇒➡+A→A⇒⬅➡+A→A→↘+B

鈴姫



鈴姫の強さを支える↗＋B→B。技の出かかりが空中判定なので、つぶされても痛手を負いにくいのも強みだ。

鈴姫は浮かせて↗＋B→B（ヒット時にA＋B)というお手軽なコンボを持っている。このコンボは最後が打撃投げになっており、空中コンボのダメージ補正の影響を受けないため、威力は十分だ。

↗＋B→Bはガードさせれば反撃をまず受けない上、相手にヒットした際にしか打撃投げに派生しないので、けん制として使っていく際も、打撃投げ部分までコマンドを入れ込んでおこう。

↘+B⇒↗+B→B（ヒット時にAB）

菅又刃兵衛



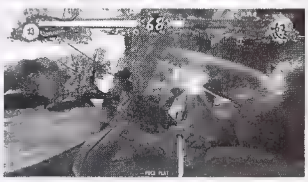
立ち途中Bと↘＋Bのモーションは同じ。立ち途中Bはガードされても硬直が短く使いやすい。浮かせ技を出す場合はこちらを使おう。

浮かした後に一瞬待ってから⬅＋A→Aで拾い、再度⬅＋A×3で拾い直すだけなので簡単。壁が近いときは壁が近いときは⬅＋A→AからA→Aで壁に張り付ければダメージアップも望める。壁に張り付けた後は↗＋B×3で追撃しよう。

↘＋Bにはガード時に浮かし技をくらう硬直があるが、立ち途中Bは↘＋Bとモーションが同じではあるが、硬直が短く反撃を受けないのがポイントだ。

↘+Bor立ち途中B⇒⬅+A→A⇒⬅+A×3

柳生十兵衛



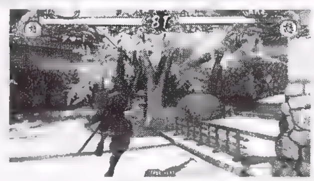
十兵衛にはローリスクにダメージを取ることのできる選択肢が多いので、空中コンボは確定状況で狙っていこう。

十兵衛の空中コンボ始動技である↘＋Bはリーチが長いため、中間距離から当てていける技だ。しかし、ガードされた際の硬直も大きいため、多用は禁物。攻める際はほかのローリスクな選択肢を主軸にし、↘＋Bは反撃などに使っていこう。

相手を浮かせた後は、⬅＋B→B→Aにつないでいくが、壁までの距離が近い場合はA→Aの刻みを２セット入れることができる。

↘+B⇒A→A⇒⬅+B→B→A

クロード



⬅＋A→A→A→Bは壁の位置を見てAを押す回数を変えていこう。Aは３回まで出すことができるぞ。

クロードは空中コンボに持ち込まなくても威力の高い技を多く所持しているので、空中コンボの狙いどころは限られている。

無理に狙いにいかずに、反撃や弾き後といったディフェンシブな面で↘＋Bを当てて空中コンボに持ち込んでいこう。しかし、この技もほかのキャラの浮かせ技に比べて発生が若干遅いので、A→A等の出の早い技や投げに比べて使用頻度は低くなるだろう。

↘+B⇒A→A⇒⬅+A→A→B

牙神幻十郎



空中ヒット時も相手をロックするコマンド投げに派生する五光斬。空中コンボの締めにはこの技を持ってこよう。

幻十郎の↘＋Bは発生が遅いため、反撃技としては使いづらい。相手の下段をガードした際の反撃などに、立ち上がり途中Bで反撃を入れた際が空中コンボの狙いどころになるだろう。

相手を浮かせたら、➡⬇↘＋Aヒット時A＋Bで発生する五光斬で追撃していこう。この技は、空中コンボ補正の影響を受けないため、相手を浮かせた後は積極的にこの技につないでいこう。

↘+B⇒➡+A→A⇒➡⬇↘+A（ヒット時A+B）

アンジェリカ



武器のリーチが長いので、安定して空中コンボを決められる上、ダメージも高い。↘＋Bは２段目に派生すれば反撃されにくくなる。

↘＋Bや立ち途中Bで浮かした後、最速で⬅＋Cを出して浮かし直し、立ちAで拾う。その後、⬅＋B→A→Aを決める、ダメージの高い空中コンボ。壁まで運ぶ距離が長いのが利点だが、立ちAでの拾いは連打するとA→Aになるので注意。

↘＋B、立ち途中Bはともにガードされると浮かし技で確定反撃を受ける。しかし、↘＋BはBで２段目に派生でき、ディレイをかければフォローが可能だ。

↘+Bor立ち途中B⇒⬅+C⇒A⇒⬅+B→A→A

服部半蔵

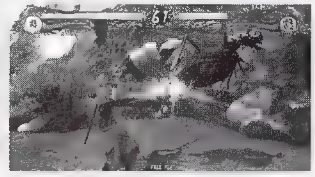

空中モズ落としのダメージが高い半蔵。↙+Bで浮かせた後なども狙っていけるので、練習してタイミングを覚えておこう。

半蔵の主力浮かし技となるのは、↓↘+C（↘と同時にCのジャスト入力）のサマーソルト。入力は若干シビアだが、モズ落としの対の選択肢となる中段として機能するので、練習して自在に出せるようにしておこう。

浮かせ技が当たった後は、ダメージの高い↓↙↔+Rの空中モズ落としで追撃していく。サマーソルトの着地後、一瞬待ってから追撃するのがポイントだ。

↓↘+C⇒↓↙↔+R

ガルフォード


ガルフォードは強力な投げ技のストライクヘッズを持つため、中段の選択肢も脅威となる。ただし、ガード時は反撃されてしまう。

浮かした後はすぐに←+A→Aで浮かし直し、↙+B→A→Aにつなぐシンプルな空中コンボ。強力な投げ技のストライクヘッズC+R、↓↘+Rと対になっているので、二択の選択肢としては十分に使いやすい。また、↙+B→A→Aは最後に地面へたたき付けるので起き攻めも狙っていけるのが強みといえる。ただし、↘+B、↓↘+Cはガードされると浮かし技で反撃されるので注意しよう。

↘+Bor↓↘+C⇒←+A→A⇒↙+B→A→A

橘右京


右京の主力浮かし技である↘+Bはリーチが非常に短いので、弾き後や確定反撃として使っていこう。

右京の空中コンボは、↙+B→Bで壁に到達するように→+A→Aなどで調整していくことがポイントだ。

↙+B→BからRを押すことで、構えチェンジをしつつ技のスキを減らすことができるので、この技の2段目で壁に当て、構えから派生できるAB→A→B→AB等で壁に当たった相手を追撃していこう。壁に届かない位置では、→+A→A後、←+B→A→Bで追撃していこう。

↘+B⇒→+A→A⇒↙+B→B→R（構えチェンジ）

ヴァルター


難度は低く、見た目、ダメージともにインパクトのある空中コンボ。うまく壁に張り付けば↔+B×3→↘+Bが入り凄まじいダメージになる。

相手の攻撃を弾く効果を持つ立ち途中Bで浮かした後、→+Aで拾い直し、↔+B×3→↘+Bを決める。→+Aのダメージはさほど高くないので、省いた方が難度は下がる。また、壁に張り付きそうな場合は↔+B×4にすれば、その後の追撃で↔+B×3→↘+Bを入れることも可能。立ち途中Bは使いやすい技だが、ガードされると浮かし技で反撃されてしまうので注意しよう。

立ち途中B⇒→+A⇒↔+B×3→↘+B

風間火月


↘+Bはガードされた場合反撃を受けるが、発生の早さを活かして当てる機会は多い。火月のダメージ源となる技だ。

B→B→B+CはBヒット時にB+Cをジャスト入力することで発生が若干早くなり、浮いた相手の追撃として使いやすくなる。画面中央では浮かし技から、A→Aを2セット刻んでからこの技につないでいくのが火月の基本コンボだ。

火月は↘+Bを当てる機会が多いので、空中コンボの依存度は高い。壁に近い場合などは、A→Aを1セットにするなどして壁への距離を調整していこう。

↘+B⇒A→A⇒A→A⇒B→B→B+C（ジャスト入力）

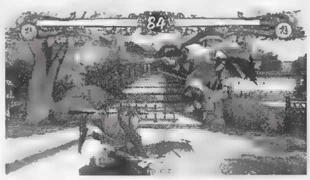
ブラック・ホーク


高ダメージだが、↙+B→A+Bで拾うと最後の→+A→A+B部分のつなぎが厳しい。確実に空中コンボを決めたいなら最初はA→Aで拾おう。

浮かした後は一瞬待ってから↙+B→A+Bで拾い、最速のA→Aで浮かし直す。そして次も最速で→+A→A+Bを決める空中コンボ。ダメージは高いが難度が高く、特に立ち途中B始動が難しいので注意。ダメージ、難度ともに下げるなら↙+B→A+Bの部分をA→Aにすれば簡単に決められるようになる。↘+B、立ち途中Bともにガード時は浮かし技で反撃されるほど硬直が長い。

↘+Bor立ち途中B⇒↙+B→A+B⇒A→A⇒→+A→A+B

千両狂死郎


スキの少ない←+B→A×5途中止めの繰り返しは、運ぶ距離が長い上、壁際に張り付けば再度追撃が可能。一見簡単だが距離調整が重要だ。

浮かした後は、←+B→Aで拾い、再度←+B→A×3と拾う。ヒットした高さによってAの回数を調整し、最後のBを当てよう。また、←+B→A×5の途中止めに自信があるなら、←+B→A×3→←+B→A×3といった感じにヒット数を調整し、壁際まで相手を運び、相手が壁に張り付いたら、再度←+B→A×5で追撃できる。立ち途中Bはガード時の硬直が長く、浮かし技で反撃されるので注意。

↘+Bor立ち途中B⇒←+B→A⇒←+B→A×3→B

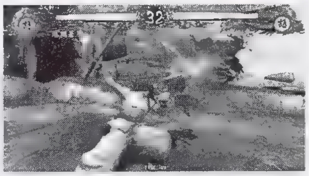
J.


空中コンボから構えに移行し、ダウン中の相手に構え中AorBorCorRが当たれば体力半分以上のダメージを与えるので強力だ。

浮かした後に→+A→Aで刻み、↔+B→B→Rで追撃から構えに移行する空中コンボ。↔+B→B→R後に構え移行した後は、構え中AorBorCorRを出せば相手が横転起き上がりをしない限りヒットさせられる上、大ダメージを与えられる。横転起き上がりに対しては構え中←で構えを解除し、起き上がりを攻めよう。↘+B、立ち途中Bともにガード時は浮かし技をくらうほど硬直が長いので注意。

↘+Bor立ち途中B⇒→+A→A⇒↔+B→B→R

風間蒼月


瞬間移動で背後に回った後など、反撃されにくい状況で↘+Bを使う。空中コンボのダメージは低いものの、使わないよりはマシだ。

↘＋Bを決めたら一瞬だけ待って→＋A→B→Rを出し、瞬間移動で背後に回ったら素早くA→A→Rを決め、再度瞬間移動で正面に戻りA→A→Bを決める空中コンボ。難度が非常に高い割にダメージが低い。↘＋B→A→A→↙＋B×3にすれば、難度を下げられる。瞬間移動後、再度A→Aで浮かし、高さを保って↙＋B×3を出そう。↘＋Bはガード時にA→Aで反撃を受ける程度の硬直なので、気軽に使えるぞ。

↘+B⇒→+A→B→R⇒A→A→R⇒A→A→B

キム・ヘリョン


飛燕斬は↓↘→から3フレーム以内にCを押すことで発生する。ダメージの高い浮かせ技なので、チャンスがあれば狙おう。

↓↘→で発生する特殊ステップ中にBで出る浮かせ技に加え、↓↘→＋Cの飛燕斬でも相手を浮かせることができる。これらの技で浮かせた後は、下記のコンボで追撃し、画面端に追い込んでいこう。

また、キムは下段の選択肢が強いため、下段を多めに見せていくことで、中段である浮かし技を当てていくチャンスを作りやすい。浮かした後の空中コンボがしっかり決められるよう練習しておこう。

↓↘→+B⇒→+A→A⇒←+B→B→B→AB

ナコルル


空中コンボをアンヌムツベで締めた後は起き攻めがかけやすい。勝負どころなのでリターンの大きい選択肢で攻めていこう。

1段目が当たれば最後まで全段ヒットするB→A→B→A＋Bのコンビネーションからのコンボが主力のナコルル。ここから→→＋Aのアンヌムツベで追撃することで、近距離を維持することができ、相手の起き上がりを攻めやすくなる。

相手の起き上がりには二択を迫っていきたいが、↓↙←＋Rでママハハにつかまり、ママハハからのBやCで攻めていくのも面白いぞ。

B→A→B→A+B⇒→→+A

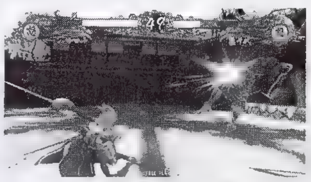
ガロス


←←+B→B→A×6→Cは←←+B→Bが低めにヒットしても問題無い。←←の入力が入りにくいので、浮かせ技の硬直が切れたら素早く入力しよう。

浮かした後の←←＋B→B→A×6→Cは←←の部分がコマンドの先行入力が効かないので、浮かし技の硬直が解けた後に素早く入力しよう。最後のCはダウン中に当たる攻撃なので、相手が横転起き上がりをするとヒットしないのものの、反撃を受けづらいので出し切っていこう。立ち途中Bは浮きが高いのでヒット時に追撃を決めやすいものの、ガード時は浮かし技で反撃される。

↘+B（カウンター）or立ち途中B⇒←←+B→B→A×6→C

シャルロット

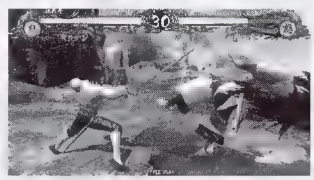

シャルロットは単発のダメージが低いため、空中コンボに持ち込める立ち上がり途中Bが確定する状況を逃さないようにしよう。

シャルロットの空中コンボ始動技としては、立ち上がり途中Bの発生が早く優秀だ。相手の上段攻撃をしゃがんでかわした後などから、確定する状況を見極めて狙っていこう。

シャルロットのコンボはかなり遠い距離まで運べるので、コンボを決めた後は相手が壁近くに到達していることが多い。下がれなくなった相手を豊富な連係で追い詰めよう。

↘+B⇒A→A⇒A→A⇒↓↘→+A→A

キリアン


浮かし技からA→Aを2回刻み、→+B→Bで締める空中コンボ。A→Aで壁に張り付けたら、↙+B→B→Bなどで追撃を狙うのも有効だ。

立ち途中Bなどで浮かした後はやや引き付けてから→＋A→A→→＋A→Aで浮かし直し、→＋B→Bで地面にたたき付ける簡単な割に高ダメージの空中コンボ。A→A中にレバーが→方向以外に入れると構えに化けやすいので注意しよう。立ち途中Bはガードされてしまうと浮かし技で確定反撃を受ける。↘＋Bはカウンター時しか浮かないが、ガード時はA→Aで反撃される程度の硬直だ。

↘+B（カウンター）or立ち途中B⇒→A→A⇒→A→A⇒→B→B

王虎


浮かし技以外の攻撃で攻めることが多いので、実際に決める状況は少ない。相手のけん制技に合わせて↓↘→+Bを狙ってみよう。

浮かし技の↓↘→＋B後は硬直が長いため、立ちAで拾い、B→A→Bで締めるオーソドックスな空中コンボ。↓↘→＋Bは発生が遅く、弾き後にも確定しないため狙う機会が少ないが、出始めからやや姿勢が低くなるため、相手の上段攻撃を避けつつ反撃を狙うことも可能。↓↘→＋Bはダメージは高く、総ダメージはそこそこあるが、ガードされてしまうと浮かし技で反撃されるので注意して使おう。

↓↘→+B⇒→+A→A⇒B→A→B

リムルル


↘+Cは終わり際がしゃがみ状態になっているため、相手が上段で反撃してくると空振りしてくれることがある。

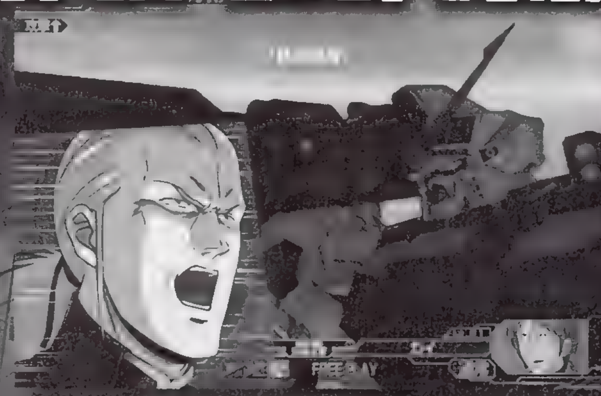
浮かせ技の主力となるのは↘＋C。この技はモーションこそ大きいものの、発生は早く、反撃技として優秀だ。リムルルは密着状態でリターンの取れる技に乏しいので、この技が決まるポイントではしっかりと決め、空中コンボにつないで相手の体力を奪っていこう。

立ち上がり途中Bも相手を浮かすことができるので、下段攻撃の反撃にはこちらを使おう。

↘+C⇒→+A→A⇒↘+B→B→C

機動戦士ガンダム0083 カードビルダー －両雄激突－

素晴らしい、見事なバージョンアップだ！



機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■稼働日：2007年10月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro

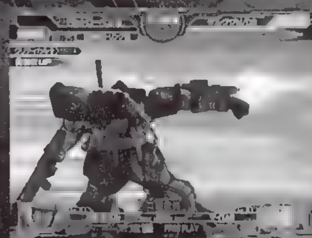
新バージョンがいよいよ稼動開始！ さまざまなカードにメスが入った「Ver2.02」の変更点をもれなくお伝えしていこう！

待望の新バージョンがついに稼動！

『両雄激突』Ver2.02変更点をチェック！

新バージョンの変更点を大きく三つのカテゴリに分けて掲載。新旧を問わず、強化されたカードもたくさんあるぞ。

今回のバージョンアップは新カードこそないものの、手が入ったカードは非常に多く、かなり大幅なものとなっている。パラメータの調整によるバランスの見直しはもちろん、能力が追加されたカードも多く、中にはほとんど別カードに生まれ変わったものもある。特に目立つのは、これまで一部を除いて使用頻度が低めだった高コストパイロット。能力の変更・追加によって、使い勝手が大きく変わったカードが相当数ある。また、母艦が落ちにくくなったことも注目ポイント。HPが上昇し、移動速度も底上げされたため、母艦を真っ先に狙うような戦い方が採りにくくなっているのだ。気になる艦長関連は次号以降で掲載予定だ。ここからは6ページに渡って、両軍共通のシステムやカスタム、連邦軍、ジオン軍の三つに分けて変更点をチェック。デッキ構築の一助としてほしい。

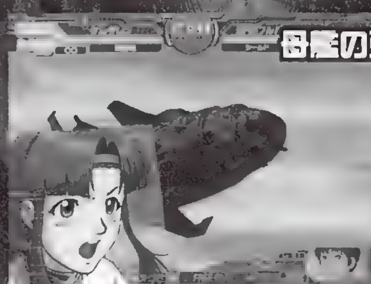


カード全般に関する変更点

まずは、ゲーム全体のシステムなどにかかわる変更点を解説。カスタム、ウェポンについても併せて見ていこう。

ゲーム全般に関係する変更点は、主に適正や相性が中心。そんな中で大きいのは、攻撃重視のロックオン速度と地形適正。攻撃重視は高火力の固定武装いくつかとともに下方修正を受け、攻撃しやすさとダメージ効率が若干落ちている。地形適正は◎の補正度合いが低くなり、相対的に◎の機体が下方修正を受けたといえる。低コストパイロットは予想以上の伸びがあるうえ、今後も活躍の場は少なくないだろう。[illegible]に特化させて育てよう。

母艦の強化！



母艦が沈みにくくなり、「ウッディ」「メイ」はこれまで以上に使える艦長に。ただし、彼らの回復能力自体は低下しているので要注意。

変更点一覧

- ●一部のキャラクター間の相性を追加・修正。
- ●一部のキャラクターとメカニック間の相性を追加・修正。
- ●特定のキャラクターを戦艦に搭乗させた場合の移動速度を上方修正。
- ●一部の低コストキャラクターの基本パラメーターを下方修正。
- ●地形補正[illegible]の移動速度を上方修正。
- ●メカの後方移動時、横方移動時における移動速度を上方修正。
- ●一部のメカニックとウェポン間の相性を追加・修正。
- ●全戦艦のHPを上方修正。
- ●攻撃重視時のロックオン速度を下方修正。

赤撃ち時代の終焉？



[illegible]の威力は下がったが、[illegible]2[illegible]くらいはほぼ1回で落ちることに変わりはない。[illegible]

これらの変更点から見えてくるもの

デッキ構築の際に重要な要素の一つが、ユニットの「器」といえるメカニック。地形適正◎以外のメカの機動力の底上げと、速度減衰なしのメカの下方修正に伴い、相対的に地形適正◯以下の機体が優遇されている。さらに高級機を中心に、固定武装が修正されている場合も多い。このあたりをかんがみれば、新バージョンで使えるメカニックが見えてくるかもしれない。



全体の変更が、結果的に有利に働いている。



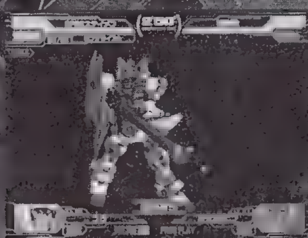
いろいろなメカニックに目を向けてみよう。

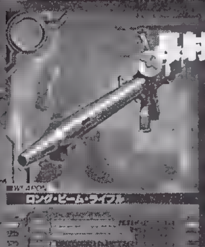
GCB作戦書 攻撃重視のロックオン速度が低下し、これまでよりも防御重視でのていねいな攻防が重要になりそうな「Ver2.02」。しかし、近距離で動きながら仕掛ける攻撃重視なら、この修正による影響はあまり受けない。全体的にメカニックの機動力は高まっているので、接近戦は実質的に仕掛けやすくなっている。高火力の攻撃重視は、相手の意識の隙を突くことが重要だ。

ウェポンカード&カスタムカード変更点

カスタムなどの変更点を掲載。ウェポンは比較的少ないので、各勢力とは別に、このページでまとめさせてもらった

ウェポンカードは命中率が低いバズーカ系などを中心に、命中率の底上げが図られている。また、一時代を築いたものの、昨今ではめっきり見なくなったショットガン系、【シールド(グフ)】のヒート剣なども強化され、復権の兆しを見せている。カスタムカードは、一部のものが下方修正されている。高火力につながるものが抑えられた傾向だ。





長射程の火力を高める

攻撃力がアップして使い勝手がさらに向上。円形レンジを持つキャノン系メカと相性がよく、×2を決めれば強烈なダメージをたたき出す! ただし、ロックオン速度が落ちた関係で、遠距離での攻撃重視は武器破壊されやすくもなっているので注意。



装弾数が20発に増加

【MMP-80マシンガン(通常型)】と比較すると、修正メカニック、装弾数、攻撃力、さらにコストの都合で使われにくかったウェポンだが、装弾数が15から20に増加している。コスト相応の使いやすさになった。防御重視のグレネイドはこれまでどおり2個。

ウェポンカード

【ロングライフル(UC)】を除いて、すべて上方修正されている。完全な仕様変更カードは【ロングライフル(UC)】のみ。【シールド(GP01)】と一緒に使えないのが残念?

●能力の追加・変更

カードNO	カード名	変更内容
WE-D025	ロングライフル	「エネルギーハック対応」の能力を追加 また、命中率を下方修正

●パラメータの上方修正・下方修正

カードNO	カード名	修正パラメータ	修正内容
	【ハイパー・バズーカ(ガンダム用)】、【ハイパー・バズーカ(パワード・ジム用)】などのハイパー・バズーカ系ウェポン	命中率	上方修正
	【180mmキャノン】、【マゼラ・トップ砲(増加マガジン仕様)】、【レール・キャノン】などの曲射系実弾兵器	命中率	
	【狙撃用ライフル】、【ビーム・スナイパーライフル】などの長射程・単発系ウェポン(※【ロングライフル(ガンダム試作1号機用)】などを除く)	攻撃エリア	
WE-D038	【スパイク・シールド】	耐久力	
WE-D040	【ロング・ビーム・ライフル】	攻撃力	
	【ジャイアント・バズ(ドム用)】、【ジャイアント・バズ(リック・ドムII用)】などのジャイアント・バズ系ウェポン	命中率	
	【ザク・バズーカ(ザクII用)】、【ザク・バズーカ(増加マガジン仕様)】などのザク・バズーカ系ウェポン	命中率	
	【ガトリング・シールド(フル装備)】、【シールド(グフ用)】などのグフ系シールド	ヒート剣の攻撃力	
	【ショットガン】、【ショットガン(ストック仕様)】などのショットガン系ウェポン	命中率、攻撃力	
WZ-D022	【MMP-80マシンガン(グレネイド・ランチャー仕様)】	装弾数	
WZ-D025	【ラケーテン・バズ】	命中率	
WZ-D038	【対艦ライフル】	命中率	
WZ-D020	【ロケット・ランチャー(高機動型ゲルググ用)】	命中率	
WZ-D021	【ビーム・バズーカ】	攻撃エリア	
WE-S003	【ロケット・ランチャー】	命中率	
WE-D029	【ロングライフル】	攻撃力	下方修正

カスタムカード

修正されたカードは6種類と少ないが、同じ能力を持つパイロットやメカニックも少なからずいるので、運用の際には注意を払おう。【ゲリラ作戦】以外は下方修正。

●パラメータの上方修正・下方修正

カードNO	カード名	修正パラメータ	修正
CU-0010	ゲリラ作戦	移動速度低下ペナルティー	上方修正
CU-D001	ビーム・バリア	持続能力	下方修正
CU-D037	定置迎撃	命中率補正	
CU-D032	集中砲火	命中率補正	
CU-0034	量産化計画	同種メカを3機以上出撃させた際のコスト減少量	
CU-0042	対艦戦装備	母艦攻撃時における攻撃力補正	

PICK UP

【量産化計画】



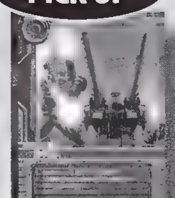
【量産化計画】のコスト減少量は、コスト395以下の高級機3機編成をにらんだと思われる調整になっている。2機と3機の出撃時がいずれも-5となり、同一メカ3機時のメリットが減じている。これまでギリギリのコストで運用していた人は気をつけよう。

●【量産化計画】による同種メカのコスト減少量

2機	3機	4機	5機
-5	-5	-10	-15

PICK UP

【集中砲火】

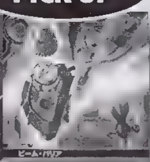


ウェポン適正、両手持ち、命中率アップの能力などを何重にも組み合わせることで、絶大な攻撃力を誇っていた【集中砲火】。命中率低下の度合いが増加し、さらに命中率上昇系の能力が全般的に低下している。そのため、大火力を実現するのは従来よりも困難になった。それでも一部には命中率低下を打ち消せる組み合わせがあるので、いろいろ工夫してみよう。

PICK UP

【ビーム・バリア】

約12発でバリア解除!



相手の編成によって有効度が大きく変わる【ビーム・バリア】。停止させるまでの攻撃回数が約12回に減少し、従来よりも若干ながら解除しやすくなっている。この変更はカスタムカードの【ビーム・バリア】よりも、宙域における【GP03デンドロビウム】、【ノイエ・ジール】の二大メカの存在が大きいだろう。

【集中砲火】の命中率ダウンと打ち消しの可否

×「練成訓練」、「男の絆」
×「戦況分析」+「定置迎撃」
×「戦況分析」+「めぐりあい宇宙」
×「戦況分析」+「哀しみの向こうに」
×「戦況分析」+「負けず嫌い」
○「戦況分析」+「対抗心」
○「戦況分析」+「ララァ、私を導いてくれ」
○「戦況分析」+「ダブルロックオン」×8以上

これまでは「戦況分析」を含む二つの能力を重ねれば、ほぼ確実に【集中砲火】の命中低下をプラスに転じることができた。しかし今回は、そのほとんどが無効となっている。注目したいのは「対抗心」。これを持つ3人のパイロットはいずれも射撃値が高く、30近くまで育成することでこれまでどおりの感覚で使える。

GCB作戦書 ウェポンカードはバズーカ系やロングレンジ系など、長射程のものを中心に強化されたものが多くを占めている。総じて使いやすさは向上しているが、ロックオン速度が変更された関係上、攻撃重視はロック範囲から逃げられやすく、武器破壊を受けやすくもなっている。ていねいな防御重視での攻防がポイントになるのは、むしろこうしたタイプのウェポンだ。

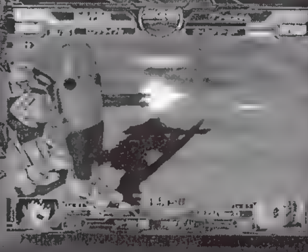
地球連邦軍
キャラクター&メカニック変更点

安定した強さを誇っていたガンダムタイプのメカが多少弱体化。しかし周りを[illegible]むメカやキャラが強化されている

連邦軍メカニックはコストが高く、扱いが難しかったために使われることの少なかったものが強化されている。

逆に、これまで地上と宇宙、どちらでも猛威を[illegible]ったガンダム試作1号機系や、アレックスなどが弱体化することになった。まだまだ問題なく使える能力であるものの、「[illegible]だけでOK」ということは無くなり選択の[illegible]く増えただろう。

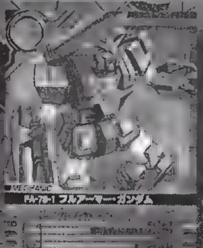
キャラクターカードは、かなり多くのキャラクターに新たな特殊能力が追加され、全体的にキャラクターの能力が底上げされた。特に、外伝を含む各作品の主人公クラスの特殊能力が強化。[illegible]エースとして十分な[illegible]が期待できるようになった。お気に入り作品の主人公を中心としたデッキを組むことができ、しかも十分な[illegible]るだろう。



強化されたキャラとメカを使い、新たなユニットを構築し、新たな戦術を考え、デッキの中核として[illegible]やろう

メカニックカード

[illegible]



通常のガンダム並の移動速度

移動速度が[illegible]ことで汎用性が増し、使用するカスタムの幅が広がった。クロニクルのカー[illegible]【[illegible]ストライカー】の脱出後の[フルアーマー・ガンダム]も[illegible]している。



胸部ミサイルの弾数アップ！

胸部ミサイルの弾数が増えたことにより、戦闘を継続する能力が増した。これにより、EXAM発動時に補給無しで戦える時間が延び、EXAMの効果を弾薬の補給で消してしまう可能性は低下した。



移動系のスペックがアップ

【ジム・スナイパーII】の影に隠れてイマイチ活躍の場が無かったこのメカも強化されたことで選択肢として候補に挙げられるようになった。武器の射程を少しでも長く[illegible]メカだ。

■パラメータの上方修正・下方修正

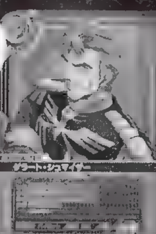
カードNO	カード名	修正パラメータ	修正内容
ME-D003	【ガンダム(最終局面仕様)】	移動速度	上方修正
〃	【フルアーマー・ガンダム】系メカ	移動速度	
〃	【プロトタイプ・ガンダム】、【ジム・ライトアーマー (ビーム・ジャベリン仕様)】などが持つ縦長系の機動重視攻撃(※【ギャン】を含む。【ガンダム試作2号機】系を除く)	攻撃エリア	
〃	【ジム・ライトアーマー】、【ジム(ジャック・ベアード専用機)】などのジム系メカ(※【ジム・カスタム】、【パワード・ジム】、【ジム・ストライカー】などを除く)	移動速度、回頭速度	
〃	【ジム・スナイパーカスタム】系メカ(※【ジム・スナイパーII】などを除く)	移動速度、回頭速度	
〃	【ブルーディスティニー】系メカが持つ胸部ミサイル(※【ジム・ブルーディスティニー】を除く)	装弾数、攻撃力	
ME-D034	【ジム・ブルーディスティニー】	HP	
ME-D019	【ガンダム6号機マドロック】	回頭速度、攻撃エリア	
〃	【陸戦型ガンダム(シロー・アマダ専用機)】などが持つ錯乱系攻撃(※【ドム(黒い三連星専用機)】を含む)	命中率	
〃	【ガンダムEz8 (降下パック仕様)】、【陸戦型ガンダム(降下パック仕様)】	回頭速度	
〃	【ガンダム試作3号機】系メカ	移動力、防御力	
ME-D087	【ガンダム試作3号機】のフォールディング・バズーカ×2	攻撃エリア	
〃	【ソーラ・システムII】などのソーラ系メカ(※【ソーラ・レイ】を含む)	攻撃エリア	
FK-D017	【ジム・ストライカー (テスト機)】	HP、防御力	
〃	【ジム(アダム・スティングレイ専用機)】、【ジム(バズーカ装備仕様)】などが持つハイパー・バズーカ	装弾数、命中率	
〃	サラブレッドが持つジャミング・フィールド・ミサイル	攻撃力	
〃	バーミンガム、マゼラン改が持つレーザー砲	攻撃エリア	変更
ME-D087	【ガンダム試作3号機】のマイクロ・ミサイル・コンテナ	攻撃エリア	下方修正
〃	【アレックス】、【ガンダム試作1号機】などの連邦側ガンダム系メカが持つバルカン砲(ガトリング砲)	攻撃力	
〃	【ガンダム試作1号機】系メカ	移動速度	
ME-D076	【ガンダム試作2号機(MLRS仕様)】が持つ多連装ロケットシステム	攻撃力	
ME-D033	【ピクシー】が持つビーム・ダガー	攻撃力、回頭速度	
ME-C029	【ジム・ライトアーマー (ビーム・ジャベリン仕様)】が持つビーム・ジャベリン	攻撃力	
ME-D029	【ボールK型】が持つキャノン砲	攻撃力	
〃	【ボール(多関節マニュピレーター仕様)】などが持つバリケード作成可能系メカ(※【ザクタンク】などを含む)	バリケード作成時間	

ageの暴走(妄想?)GCB戦記

フェンリル隊出撃!!(準備中)

以前から【シャルロッテ・ヘーブナー】がお気に入りの[illegible]。隊長の【ゲラート・シュマイザー】が強化されたので、闇夜のフェンリル隊でデッキを組んでみる。艦長を【キシリア・ザビ】にしたこともあり、全員をコスト395以下にして特殊能力を発動させやすくする。これはなかなかバランスよく仕上がったかな? 稼動が楽しみ。

防御陣形を身につけたゲラート、隊長の意地を見せるとき!?





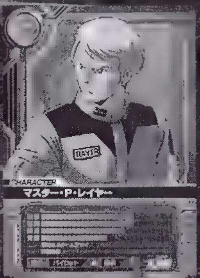
闇夜のフェンリル隊出撃！ 個々の能力はエースには及[illegible]、特殊能力でカバーしよう！

	PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
隊長機	ゲラート・シュマイザー	110	オプションブースター	30	ビーム・ライフル(アクトザク用)	45	シールド(ケルググ用)	30	イフリート改	180	395
2番機	ソフィ・フラン	85	生存本能	25	3連装ガトリング砲	30	シールド(グフ用)	40	グフ(ランバ・ラル専用機)	130	310
3番機	シャルロッテ・ヘーブナー	45	ダブルロックオン	15	ビーム・マシンガン(ガーベラテトラ用)	65	シールド(ゲルググ用)	30	ガーベラ・テトラ	240	395
艦長	キシリアザビ	150									
											1250

GCB作戦書 そのほかの注目メカ:【ガンダムEz8(降下パック仕様)】は、回頭性能が高くなったおかげで、使い勝手が大幅に増している。パイロットの【シロー・アマダ】ともども地上戦での活躍が期待できる。また、【ガンダム6号機マドロック】はさらに回頭性能が高くなったので地上では最高クラスの機動性を誇るメカに。その機動力で相手と距離を離し、長射程をいかそう。

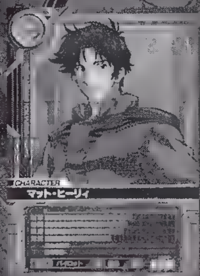
キャラクターカード

[illegible]パイロットに[illegible]されたものが多く、使いやすくなったぞ。特に、[illegible]が上方修正されている



両特殊能力が上方修正

[illegible]とも パワーアップしたおかげで一躍エースとして活躍させることも可能に。「華麗なるチームプレイ」を生かすため、小隊に一人は射程が長めのユニットを入れておき、先にロックオンしてもらうといい。



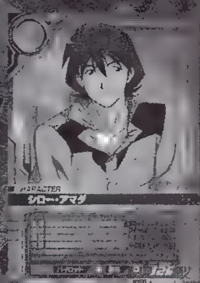
防御陣形が使いやすく

【マスター・P・レイヤー】同様、『防御陣形』の強化が大きなポイント。本人や、相性の良い【ラリー・ラドリー】が防御重視の攻撃を多用することもあり、その能力を発揮させる機会はほかに比べて多いはずだ。



より攻撃に特化！

自身のテンションを上げやすくなり、戦闘能力が向上した。もともと格闘が高いので、格闘攻撃の攻撃力の高いメカにのせ、最前線で闘ってもらおう。コストをうまく395以下に抑えて撃墜時のリスクを抑えたい。

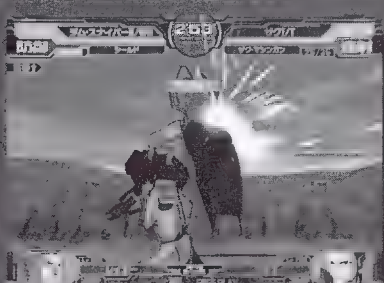


能力の追加で逆転も狙える

特殊能力の「挺身の覚悟」が追加されたおかげで、負けているときも逆転が狙えるパイロットへと[illegible]。さらに、カスタムで「生存本能」を使うのもいいだろう。真っ先に撃墜されないよう大事に使っていきたい。

使いやすくなった「防御陣形」

今回強化され、さらに複数のキャラに追加された特殊能力「防御陣形」は、汎用性が非常に高いかわりに、防御力の上昇率はそれほど高くない。しかし、特筆すべきはその効果が母艦にも及ぶ点。わずかでも母艦が撃墜されにくくなるのはありがたい。また、ユニットに防御力を上げるカスタムを装備させれば効果の重複で高い防御力を発揮するぞ。



●能力の追加・変更

カードNO	カード名	変更能力	変更内容
CE-D002	アムロ・レイ	「ニュータイプの片鱗」	「テンションMAXの間、先読み攻撃が可能になる」の能力を追加。
		「突出した才能」	効果を上方修正
CE-D003	カイ・シデン	「偏差修正」	「攻撃を行う度にカウント数が減少する。カウントがゼロの時、命中率＆クリティカル発生率100%の効果を得る」の能力を追加
CE-D006	セイラ・マス	「あなたならできるわ」	「テンションMAXの間、味方男性キャラのテンションが徐々に上昇する」の能力を追加。
		「ジオンの遺児」	効果を上方修正
CE-D015	リド・ウォルフ	「味方へのバックアップ」	「部隊の最後方に配置中、テンションが徐々にアップする」の能力を追加。
		「踊る黒い死神」	効果対象に【ジム・ストライカー（強化型）】を追加
CE-D019	シロー・アマダ	「挺身の覚悟」	「敵より自軍の戦力ゲージが減ると、攻撃力がアップする」の能力を追加
CE-D020	カレン・ジョジュワ	「隊長代理」	「自軍隊長機が撃墜されている間、味方全員のテンションが徐々にアップする」の能力を追加
CE-D021	テリー・サンダースjr.	「前衛への援護射撃」	「テンションMAXの間、先頭にいる味方に対して援護射撃が行われる」の能力を追加
CE-D025	ジャック・ベアード	「決死の脱出路」	「民間人以外の敵を攻撃エリアに捉えると、テンションが徐々にアップする。ただし、民間人を攻撃エリアに捉えると、テンションが徐々にダウンする」の能力を追加
CE-D026	アダム・スティングレイ	「窮地からの生還」	「HPが1/2以下の時、攻撃力がアップする。」の能力を追加
CE-D028	フィリップ・ヒューズ	「志を託して」	「自軍隊長機が最初の戦闘でクリティカル攻撃を行う。」の能力を追加
CE-D031	マスター・P・レイヤー	「華麗なるチームプレイ」	自身のHPが75%以下の時に発動するように変更
CE-D034	マスター・P・レイヤー／マット・ヒーリィ	「防御陣形」	自身が隊長機であればフォーメーションカード不要で常時発動するように変更。効果を下方修正
CE-D036	フォルド・ロムフェロー	「前線の撃墜王」	「部隊の先頭に配置中、テンションが徐々にアップする」の能力を追加
CE-D037	ルース・カッセル	「ダブルロックオン」	「敵軍ユニットをロックオンし続けているほど、命中率がアップする」の能力を追加
CE-D038	クリスチーナ・マッケンジー	「孤軍奮闘」	「味方が全て撃破されると、攻撃力と防御力がアップした状態になる」の能力を追加。
		「テストパイロット」	能力を削除
CE-D042	サウス・バニング	「傑出した統率力」	効果対象に、自身を含むよう変更
CE-D053	アムロ・レイ	「最後の戦い」	「味方全てが撃墜されると、テンションがアップした状態をキープする」の能力を追加。
		「めぐりあい宇宙」	効果を下方修正
CE-D066	サウス・バニング	「高速戦闘」	効果対象に、自身を含むよう変更
CE-D077	ジャミトフ・ハイマン	「全方位援護射撃」	「テンションMAXの間、味方全てに対して援護射撃が行われる」の能力を追加
CE-0004	リュウ・ホセイ	「守るべきもの」	「味方が敵の攻撃エリアに捉えられると、テンションが徐々にアップする」の能力を追加
CE-0005	ハヤト・コバヤシ	「味方へのバックアップ」	「部隊の最後方に配置中、テンションが徐々にアップする」の能力を追加

●パイロット能力の上方修正・下方修正

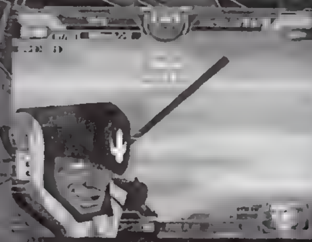
カードNO	カード名	修正能力	修正内容
CE-D001	アムロ・レイ	「突出した才能」	上方修正
CE-D005	ブライト・ノア	「弾幕薄いぞ！何やってんの！」	
CE-D033	エイガー	「足止め作戦」	
CE-D065	コウ・ウラキ	「駆け抜ける嵐」	
CE-D075	ルセット・オデビー	「最後の希望」	
CE-D013	レビル	「戦意発揚」	下方修正
CE-D017	フランシス・バックマイヤー	「窮地からの生還」	
CE-D022	コジマ	「部下への救済」	
CE-D039	コウ・ウラキ	「新兵の意地」	
CE-D040	コウ・ウラキ	「練成訓練」	
CE-D041	サウス・バニング	「率先垂範」、「歴戦の猛者」	
CE-D046	チャック・キース	「練成訓練」	
CE-D060	バレスト・ロジータ	「一斉蜂起」	
CE-D073	イワン・パサロフ	「最大戦速」	
CE-0015	オスカー	「母艦撤退ナビゲート」	
CE-0016	オムル・ハング	「緊急メンテナンス」	
CE-0019	ウッディ	「守るべき艦」	
CE-0041	トーマス	「民間人への脱出支援」	
CE-0054	キキ・ロジータ	「ゲリラとの共闘」	

GCB作戦書 **第08MS小隊の躍進：**上記の表を見てのとおり、【シロー・アマダ】率いる第08MS小隊は、主要メンバーが強化された。それぞれの特殊能力が役割にあったものになっており、このメンバーでデッキを構成すれば、かなりの力を発揮してくれることは間違いないだろう。あとは、テンションを上げて効果のあるカードや艦長を使ってその能力を生かすといいぞ！

ジオン公国軍
キャラクター&メカニック変更点

ジオン軍はメカニックの修正点が多く、盾を持てないMSや【ノイエ・ジール】を除くMAは全般的に強化傾向にある。

メカニックはタンク系やMAなど、一癖ある機体の上方修正が目覚ましい。クロニクル版【ヒルドルブ】も[illegible]との差が明確に生まれ、使い分ける[illegible]きた。また、同コスト帯に居るライバル[illegible]存在で、不遇だったメカも地味に強化されている。たとえば【高機動型ザクR2タイプ】系や【アクトザク】、【ゲルググJ/SM】、【ゲルググ/SA&AG】といった専用機を中心としたメカだ。その一方で、汎用性が高い【ゲルググM】系や【ガーベラ・テトラ】は若干の下方修正を受けている。キャラクターは連邦軍と同様に、高コストパイロットの強化がメイン。NT属性のキャラクターは軒並み強化されているので、一考に値するだろう。また、[illegible]だった[illegible]に追加された[illegible]も多い。ジオンには【コンマイ】の[illegible]「[illegible]」、「[illegible]の証明」などが加わっている。

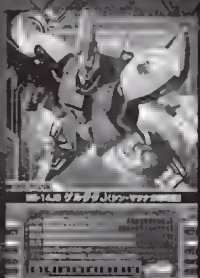


メカニックカード



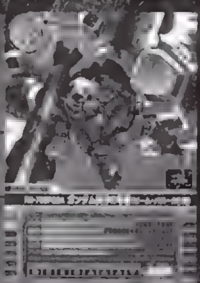
大勢には影響なし？

【[illegible]】はジオン軍の主力[illegible]となっていた[illegible]。[illegible]が[illegible]なしも相対的に弱体化したが、まだまだ第一線を張れる[illegible]。



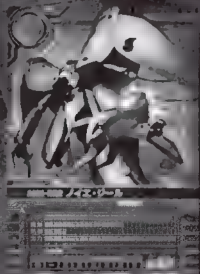
専用機ならではの特典付加！

【ゲルググJ】が[illegible]なかった[illegible]だが、マツナガ専用機のみ[illegible]アップし、[illegible]武装も強化されている。コスト+20[illegible]の価値は十分ある。



ビーム・バズーカが全方位強化

ビーム・バズーカが命中率、攻撃力、さらに補給時間まで上方修正を受け、コストに見合う強さに！頭部バルカンが強化されているのも[illegible]。



強化された面もあるが……

[illegible]が、「有線式武装」と「メガ・カノン砲」、移動と回頭は強化。【ガトー[illegible]】

●パラメータの上方修正・下方修正

カードNO	カード名	修正パラメータ	修正内容
[illegible]	【ザクII後期型(ノイエン・ビッター専用機)】、【ザクII後期型(キンバライト基地仕様)】などのキンバライト系ザク	地形適性	砂漠地形適正を に変更
[illegible]	【ジオング】、【パーフェクト・ジオング】などが内蔵する脱出後のジオング・ヘッド	「ラスト・シューティング」	能力追加
MZ-D058	【ザメル】	「定置迎撃」	能力追加
		HP	上方修正
		武装変更	攻撃重視と防御重視の武装を入れ替え
[illegible]	【ビグロ】	「高速移動」	能力追加
		メガ粒子砲の攻撃力	上方修正
[illegible]	【ザクレロ】	「高速移動」	能力追加
		拡散メガ粒子砲の攻撃力、ヒート・ナタの命中率	上方修正
MZ-D083	【ヒルドルブ(降下パック仕様)】	「定置迎撃」	能力追加
		HP	上方修正
MZ-C029	【ヒルドルブ】	「定置迎撃」	能力追加
		HP	上方修正
		武装変更	室[illegible]の攻撃重視と防御重視の武装を入れ替え
[illegible]	【トラーツェ】	地形適性	宇宙地形適正を に変更
MZ-C030	【ノイエ・ジール】	武装変更	攻撃重視に「メガ・カノン砲」の攻撃方法を追加
		偏向メガ粒子砲の装弾数	上方修正
	【高機動型ザクR2タイプ(ジョニー・ライデン専用機)】、【高機動型ザクR1Aタイプ(シン・マツナガ専用機)】などの高機動型ザク系メカ	移動速度、回頭速度	上方修正
	【シャア専用ゲルググ】、【ゲルググ高機動型(ジョニー・ライデン専用機)】などのゲルググ系メカが持つビーム・ナギナタ(※【ゲルググ(アナベル・ガトー専用機)】などを除く)	攻撃エリア	上方修正
	【ゲルググM】、【ゲルググM(シーマ・ガラハウ専用機)】などのゲルググM系メカ	HP	上方修正
	【ゲルググM(シーマ・ガラハウ専用機)】系メカが持つ110mm速射砲	装弾数	上方修正
		攻撃力	下方修正
[illegible]	【ゲルググJ(シン・マツナガ専用機)】の腕部ビーム・スポットガン	装弾数	上方修正
[illegible]	【ゲルググJ(シン・マツナガ専用機)】	回頭速度	上方修正
	【シャア専用ゲルググ(背部シールド仕様)】、【ゲルググ(アナベル・ガトー専用機)】、【ガンダム(背部シールド仕様)】などの背部シールド装備系メカ	移動速度	上方修正
[illegible]	【ギャン】	移動速度、HP	上方修正
[illegible]	【ゲルググ(アナベル・ガトー専用機)】が持つビーム・サーベル	攻撃力	上方修正
	【ブラブロ】、【ビグロ】、【ザクレロ】、【アプサラスIII】などのジオン側MA系メカ(※【アプサラスII】、【アッザム】、【エルメス】などを除く)	回頭速度	上方修正
	【ジオング】、【エルメス】、【ノイエ・ジール】などが持つ自動追尾型攻撃(【アッザム】を除く)	サーチ速度	上方修正
[illegible]	【アクトザク】の専用ヒートホーク	攻撃力	上方修正
	【アクトザク】	移動速度	上方修正
[illegible]	【イフリート改】の脚部6連装ミサイル・ポッド	装弾数	上方修正
	【イフリート改】	HP	上方修正
MZ-D047	【ケンプファー(フル装備仕様)】のジャイアント・バズ	命中率	上方修正
	【ケンプファー(フル装備仕様)】	移動速度	上方修正
[illegible]	【ヨルムンガンド】の核融合プラズマ・ガン	攻撃力、命中率	上方修正
	【ヨルムンガンド】	HP	上方修正
[illegible]	【ガンダム試作2号機(ビーム・バズーカ仕様)】のビーム・バズーカ	攻撃力、補給時間、命中率	上方修正
	【ガンダム試作2号機(ビーム・バズーカ仕様)】の頭部バルカン砲	攻撃力	上方修正
	【ノイエ・ジール】のミサイル・ランチャー	攻撃力	下方修正
	【ノイエ・ジール】系メカのメガ・カノン砲	攻撃力、攻撃エリア	上方修正
	【ノイエ・ジール】系メカ	移動速度、回頭速度	上方修正
		HP	下方修正
	【ノイエ・ジール】系メカ	移動速度、回頭速度	上方修正
MZ-C010	【ガンダム試作2号機(シールド未装備仕様)】	移動速度	上方修正
PR-0018	【ゲルググ(バーニア増設仕様)】	回頭速度	上方修正
	【ガーベラ・テトラ】系メカの110mm機関砲	攻撃力	下方修正
[illegible]	【[illegible]】	HP	下方修正

C・LANの暴走(妄想?)GCB戦記
強化メカを使いこなす！

というほど大げさなものでもないですが、強化カードを中心にデラーズ・フリートを組んでみました。コストが許せば盾の中に【アル】か[illegible]を。

	PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
隊長機	アナベル・ガトー(R1)	165	高出力ジェネレーター	30	ビーム・マシンガン(ガーベラ)	65			GP02/BB	380	640
2番機	カリウス	85	強化炸裂弾	30	シールド(3連装ガトリング砲)	80	ザク・マシンガン改(初期型)	35	アクトザク	160	390
艦長	エギーユ・デラーズ	120									120
											1150

GCB作戦書 その他かのジオン軍注目カード：[illegible]Verの登場により、[illegible]の薄くなった【ララァ・スン(R1)】は「守るべきもの」が追加。自軍ユニットが敵の攻撃エリアに捉えられれば、必ずどちらかの能力が[illegible]する。「守るべきもの」の"味方"には自身は含まれないので注意。【アイナ・サハリン】は連邦の【クリス(R)】と同様に、スターターのUC艦の能力を[illegible]。(右ページへ続く)

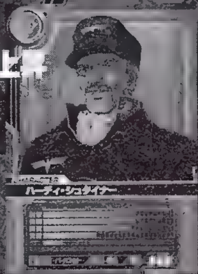
キャラクターカード

ジオン軍のキャラクターは、高コストのものを中心に25人に新能力が加わり強化された。[illegible]「[illegible]」だけに、NT勢の強化はありがたい。



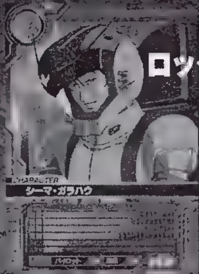
「卓越した戦技」が追加

黒い三連星は旧版に「卓越した戦技」が追加され、新旧が不死身の第4小隊と同様の関係になっている。ロックオン速度と攻撃力、どちらを取るかで使い分けていこう。旧版はコストが高いがパラメータも優秀だ。



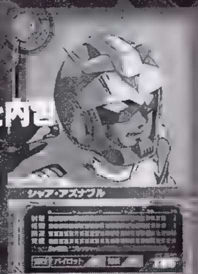
艦長としての株が上昇

連邦の【コジマ】と同内容の援護能力が加わり、より粘り強く闘えるようになった。ただし、【コジマ】の最大のメリットは60というコストの低さ。【シュタイナー】がジオンで同様の地位を得られるかどうかは未知。



ロックオン速度がアップ

何かと【バニング(R)】と比較されることの多かった【シーマ(R)】は、「宇宙の蜉蝣」の効果がアップ。片や向こうはダウンしたため、直接対決時は以前よりも有利。ただ、自力でのテンション上げは不可能になっている。



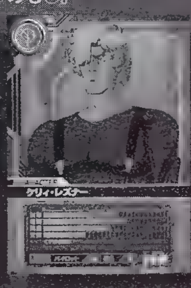
テンションコンボを内包

UCでテンションを高める能力とテンションMAX時の能力は好相性。もともとテンションを上げにくいNTは、今回こうした二能力をセットで持つ場合が多いのだ。UC版も条件付きの「先読み攻撃」が付加され強力に。

移動停止時のHP回復能力

HP回復の能力は全般的に下方修正されているが、ジオン軍の【デュバル】と【ケリィ(UC1)】はテンションMAX＋移動停止という二つの条件が絡むこともあり、非常に高い回復速度を誇っている(【ジェラルド・サカイ】も同じ)。艦長効果にテンション持続時間が1本でもあれば、HPがほぼ0の状態からでもEXAM圏外まで回復可能だ。「ゴーストファイター」「くすぶる闘志」と相性がいいのも○。





●能力の追加・変更

カードNO	カード名	変更能力	変更内容
CZ-D001	キャスバル・レム・ダイクン	「ラスト・シューティング」	「攻撃エリア内の敵軍ユニットの攻撃でHPが無くなった際に必ずクリティカル攻撃を行う」の能力を追加
CZ-D002	シャア・アズナブル	「ニュータイプの片鱗」	「テンションMAXの間、先読み攻撃が可能になる」の能力を追加
		「赤い彗星」	効果を下方修正
CZ-D003	ララァ・スン	「守るべきもの」	「味方が敵の攻撃エリアに捉えられると、テンションが徐々にアップする」の能力を追加
		「ソロモンの亡霊」	効果を上方修正
CZ-D008	マ・クベ	「撤退戦」	「作戦時間がゼロになった時に、自軍勢力ゲージが敵軍より少ない場合、作戦時間を延長する」の能力を追加
CZ-D009	ガイア	「卓越した戦技「機動」」	「機動重視の状態で、防御重視の敵ユニットに攻撃すると攻撃力がアップ」の能力を追加
CZ-D010	マッシュ	「卓越した戦技「攻撃」」	「攻撃重視の状態で、機動重視の敵ユニットに攻撃すると攻撃力がアップする」の能力を追加
CZ-D011	オルテガ	「卓越した戦技「防御」」	「防御重視の状態で、攻撃重視の敵ユニットに攻撃すると攻撃力がアップする」の能力を追加
CZ-D012	シャリア・ブル	「ニュータイプの片鱗」	「テンションMAXの間、敵をロックオンしている場合に先読み攻撃を行う」の能力を追加
CZ-D021	アイナ・サハリン	「挺身の覚悟」	「敵より自軍の戦力ゲージが減ると、攻撃力がアップする」の能力を追加
CZ-D025	ヴィッシュ・ドナヒュー	「孤軍奮闘」	「味方が全て撃破されると、攻撃力と防御力がアップした状態になる」の能力を追加
CZ-D026	ゲラート・シュマイザー	「防御陣形」	「自身が隊長機の場合、自軍ユニットの防御力がアップする」の能力を追加
CZ-D028	ケン・ビーダーシュタット	「弔い合戦」	「味方が全て撃破されると、テンションがアップする」の能力を追加
CZ-D033	ハーディ・シュタイナー	「決死のサイクロプス隊」	「HPが1／3以下の味方に対して、援護射撃が行われる」の能力を追加
CZ-D034	ミハイル・カミンスキー	「極秘任務」	「敵と初交戦するまで、テンションが徐々にアップする」の能力を追加
CZ-D041	シーマ・ガラハウ	「虎視眈々」	「策士の哄笑」に変更。「自機を攻撃エリアに捉えている敵のテンションが、徐々にダウンする」
		「宇宙の蜉蝣」	効果を上方修正
CZ-D042	シーマ・ガラハウ	「傑出した統率力」	効果対象に、自身を含むよう変更
CZ-D044	ケリィ・レズナー	「レストア」	「テンションMAXの間、移動を停止するとHPが回復する」の能力を追加
CZ-D053	キャスバル・レム・ダイクン	「最後の戦い」	「味方全てが撃墜されると、テンションがアップした状態をキープする」の能力を追加
CZ-D064	マリオン・ウェルチ	「ニュータイプのきらめき」	「テンションMAXの間、敵ユニットからのロックオン速度がダウンする」の能力を追加
CZ-D074	ジャン・リュック・デュバル	「エンジンカット」	「テンションMAXの間、移動を停止するとHPが回復する」の能力を追加
CZ-D076	シーマ・ガラハウ	「高速戦闘」	効果対象に、自身を含むよう変更
CZ-0001	シャア・アズナブル	「プレッシャー」	「エースの証明」に変更。「テンションMAXを繰り返すほど、攻撃力がアップする」
		「赤い彗星」	効果を上方修正
CZ-0010	ランバ・ラル	「ゲリラ屋戦法」	「戦士の魂」に変更。「テンションMAXの間、HPがゼロになるダメージを受けた時に瀕死の状態で耐えしのぎやすくなる」
CZ-0019	ジョニー・ライデン	「前線の撃墜王」	「部隊の先頭に配置中、テンションが徐々にアップする」の能力を追加
CZ-0048	ブレニフ・オグス	「スナイパー」	「防御重視で攻撃した場合、命中率がアップする」の能力を追加

●パイロット能力の上方修正・下方修正

カードNO	カード名	修正能力	修正内容
CZ-D005	キシリア・ザビ	「しらみつぶしにせい！」	上方修正
CZ-D055	ランバ・ラル	「青い巨星」	
CZ-D062	ノリス・パッカード	「足止め作戦」	
CZ-D081	ハマーン・カーン	「悪意の波動」	
CZ-D004	ギレン・ザビ	「戦意高揚」	下方修正
CZ-D056	クラウレ・ハモン	「激闘は憎しみ深く」	
CZ-D061	シン・マツナガ	「男の絆」	
CZ-D071	ヒデト・ワシヤ	「練成訓練」	
CZ-D075	アナベル・ガトー	「ジオンの残光」	
CZ-0064	ニエーバ	「緊急メンテナンス」	
CZ-0086	メイ・カーウィン	「守るべき艦」	

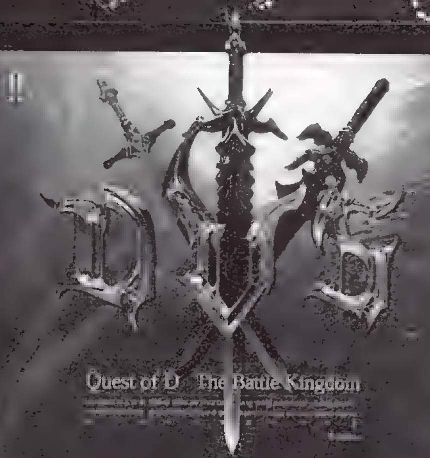
GCB作戦書 能力、パラメータだけで見れば完全な上位カードになっている。しかし、やはり厳然と存在するのはコスト。コストには50近くの開きがあるので、総コストや機体コストを考慮して使おう。上記でも扱った【デュバル】は、今回上方修正を受けたジオン軍カードの中で、唯一コストが100を下回っていることがポイント。コストを抑えやすく優秀なパイロットだ。

新アイテムを求め旅立つとき!!

EVENT 5月のイベントスケジュール

期間	5/5(月)～5/11(日)	5/19(月)～5/25(日)
内容	第5回全国VS大会	第1回スコアアタックイベント
場所	闘技場－朱雀－	永久の碑
ルール	アイテム制限あり、召喚禁止、制限時間あり	ゲーム終了時の合計ポイントを競います

※**VS大会補足**：大会時間は開催期間中の12：00～24：00。全国VS大会では、他のプレイヤーとのマッチングプレイによるスコアのみが集計対象です。マッチングせずに、一人でプレイした場合は集計対象外となります。
※**スコアアタックイベント補足**：イベントに参加制限はありません。参加するだけでもDの紋章が進呈され、さらに上位入賞者にはプラチナクレストが進呈されます。なお、Dの紋章は10個たまるごとにプラチナクレストが1枚進呈されます。



今月は、新たに公開された極：上級の追加ダンジョン「宇宙樹の巫覡」をマップ解説付きで徹底攻略！　さらに全国対戦を生き抜くために、VSモードの基礎を詳しく解説していくぞ!!

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.00C
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：2008年2月12日Ver.UP（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

通信協力 極：上級

これぞ"極"の本領発揮!?

宇宙樹の巫覡（ふげき）

開放条件：覇者以上

新たに開放された「宇宙樹の巫覡」は、極：上級の名に恥じない難度。中央ボス到達を目指して、固定マップの仕掛けを覚えよう！

■ダンジョン道中の基本構成

B1F	固定マップ
B2～3F	ランダムマップ
B4F	固定マップ
B5～6F	連続ルームガーダー
BOSS	ガレス&ガヘリス戦

4フロア＋2RGと、構成自体は長くないが、中央ボス到達はかなり厳しい。

ボス戦を見据えたデッキ&ガチ装備が基本!?

新エリアの公開に合わせた「背反の理」に続いて、早くも開放された追加ダンジョン「宇宙樹の巫覡」。既に探索したプレイヤーは多いだろうが、序盤から最高ランクのモンスターが勢ぞろい!?　個別対応こそ難しくないが、中央ボスへの到達はかなりシビアな設定となっている。しかも、中央ボスがダメージ必至のガレス&ガヘリス戦で、それを見越した回復配分が必須事項。可能な限りせん滅速度を落とさず、いかにして回復分のカード枠を確保するか、デッキ構築の大きな悩みどころといえる。

具体的なダンジョン道中の構成は、チャートにまとめた通り4フロア＋2ルームガーダー戦（以下、RG）の6階層。B1FとB4Fが新規の固定マップ（各1パターン）となり、スイッチ操作などのギミックがあるので要注意！　B2～3Fのランダムマップは最上級クラスなので、最低でも地図×2枚を忘れず用意して持ち込んでいくこと。



上位陣四人でも、マップ運が絡むと厳しいのが本音。中央ボスを目指すなら全力で挑もう。



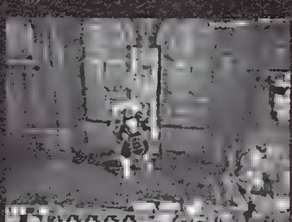
固定マップでの道中は雷&闇防御を重視。ボス戦では、物理&雷防御で装備が鍵になる

B1F　小部屋前で別れて水晶スイッチを操作!

固定マップのB1Fでは、闇攻撃が痛いテラーとリッチに加えて、HPが多く厄介なデヴィアスやオークチーフTが出現。スタート直後のフロアとあって、ちょっとした事故でも手痛いダメージを受けやすい。マップ構成上、走り抜けるポイントがかなり多いので、移動中は周囲に気を配っておきたい。

RG戦闘は大部屋①の戦闘後、分担可能な②と③の小部屋でパーティーを二手に分けて3回ずつ戦えばOK。分岐ポイントで足並みが乱れないように、部屋に入ったら出口をチェックしておこう。

②と③のRG終了でガラス扉が開いたら、水晶スイッチを操作して作動を確認。水晶スイッチ×2個が点灯すれば、①の大部屋で北側扉が開放されるハズ。後はポイントⓐを目指していけばいいが、通路の要所に雷トラップが仕掛けられているので要注意！　また、ポイントⓐの自動扉前で待っていると、テラーなどが集まってきて危険な状態に。先行して後続を待つ場合は、扉の中に入って④の部屋前で待機。扉が閉まっていた場合は、通路でモンスターを足止めしながら待つといい。



①の部屋へ入るには、レバーのスイッチ操作が必要。操作する場合はデヴィアスとリッチの攻撃に注意しながら動かそう。

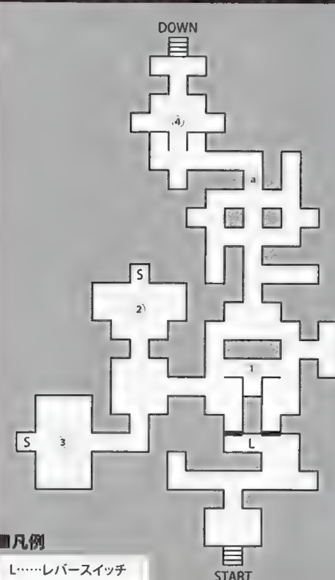


③部屋の鉄格子は、中央の氷トラップを踏むことで開放可能。RG戦が終了したら水晶スイッチを押して来た道を戻ろう。



ポイントⓐの仕掛け扉は、しばらく待っていれば自動的に開く。閉まっていた場合はトラップ&モンスターに注意すること。

宇宙樹の巫覡　B1F　簡易MAP



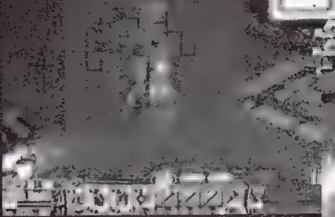
■凡例
L……レバースイッチ
S……水晶スイッチ

はみ出しバトルキングダム　**特産アイテムについて**：取材プレイの段階では確認できなかったが、これまでの追加ダンジョンと同様に「宇宙樹の巫覡」固有の特産品となるeアイテムがあるとのこと。実際に稼働した直後であれば、アイテム取引所やオークションにも出品されているハズ。どんな特産アイテムがあるのか気になるプレイヤーは、そちらを詳しくチェックしてみるといいだろう。

B2～3F　地図を使って全力疾走せよ!

「背反の理」など一部のダンジョンと同じく、固定マップの間に挟まる形で2階層分のランダムマップが存在。マップが見える状態でもフロア構成が判別しづらいので、パーティーの足を引っ張らないよう必ず地図を持ち込むこと。基本的にひたすら階段を目指して走ることになるが、ルート上を鉄柵で塞がれていた場合は要注意！　この場合だと通路奥のRG戦闘をこなす必要があるため、実質的に戦闘が1回増えてしまう。見た目に部屋数が少なければ問題無いが、数が多い場合などは中央ボス到達が厳しくなるので、効率よく戦闘をこなしていきたい。

なお、これらのランダムマップ道中には、回復の泉や宝箱などが設置されている場合があるが、マップだけを見て判断するのは非常に困難。無闇に探し回ってもタイムロスなので、進行ルートで見えた場合だけ寄るようにしたい。

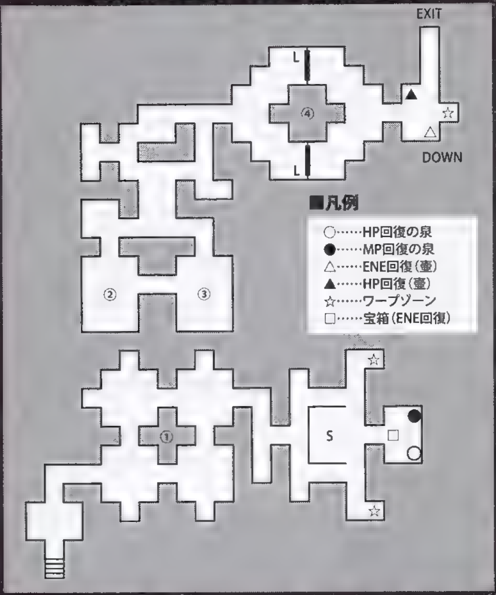




バージョンを重ねるごとに判別が難しくなってきたランダムマップ。固定マップを覚えるまでは、地図×4枚を持ち込むのがオススメだ。

スタンしづらい"牛祭り"になると、格段に難度が跳ね上がるランダムマップ。ボス前RG戦闘も考慮して、ミノタウロス対策を忘れずに。

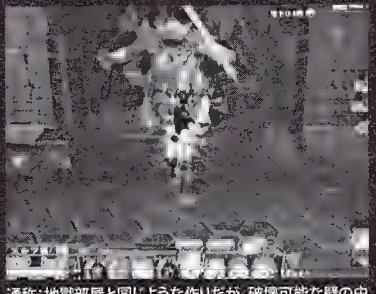
世界樹の巫覡　B4F　簡易MAP



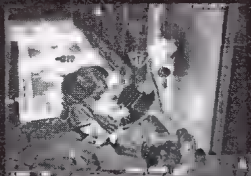
B4F　回復アイテムの取り忘れに御用心?

ランダムマップ後のB4Fは、遠距離でも気が抜けないサイクロプスとモブワイバーンに加え、耐久力の高いデュラハンやミノタウロスサージェントが出現する。「白夜の王」宝玉無しルートと似た感じの①部屋では、破壊可能な壁奥にもモンスターが存在。これらも討伐対象なので、見落とさないよう注意すること。

水晶スイッチ前の回復部屋には、ミノタウロスサージェント×2体を倒せば入ることが可能。ワープゾーンは②と③につながっているので、パーティーを二手に分けた方が効率的に先へ進める。なお、①から④へ向かう道中にも回復宝箱×1個が設置されているので、ランダムの候補地をチェックしながら進もう。



通称：地獄部屋と同じような作りだが、破壊可能な壁の中にモンスターが隠れているので要注意！　ちなみに、終了時に鉄柵が開くため、再度部屋を回る必要は無い。



回復部屋のガラス扉と水晶スイッチは無関係。移動床から流れて来たミノタウロスサージェントを倒すことで、ガラス扉が開く仕組みだ。



破壊可能な壁奥の3カ所と、②部屋の北側がランダム宝箱の候補地。回復部屋へ向かう通路の突き当たりも候補地なので要チェック!

B5～6F　2連続RG戦

B4Fで2回目のワープゾーンを抜けると、恒例ともなったボス前RG戦が2回ある。いずれも中ボス扱いの配置モンスターこそ存在しないが、ミノタウロス系が絡んでくるので混戦必至!?　ここで手間取ると中央ボス到達が厳しいので、突進対策に使えるスキルをできるだけ持ち込むようにしたい。

なお、スタート直後の配置位置は、B5FとB6Fともに全く同じW字の配置。それぞれの詳しいモンスターの編成については、欄外スペースにまとめたので参考にしてもらいたい。



出現位置が少し遠いため、範囲効果の行動不能スキルが間に合わない場合が多い。

BOSS

ガレス&ガヘリス戦

名実ともに冒険者たちのライバル的存在へ成長したコンビを撃破せよ!!

既に「堕ちた英雄」で体験済みのプレイヤーは多いと思うが、「DVS」で大幅強化されたガレス＆ガヘリスの騎士二人組。物理面の攻撃力と防御力が格段に強化され、HP回復量が増えたことでクロウ・ウルワッハに次いだ難敵へと成長を遂げている。

戦い方はこれまで通り、白or黒のクリスタルに触って同色のオーラを装着。これで逆色の騎士へダメージが通るようになる。黒騎士ガレスなら氷と聖属性、白騎士ガヘリスだと物理や炎属性で攻撃すればダメージ効率が高い。とはいえ、それ以上に両騎士の耐久力が強化されており、オーラ1回での前半戦の各個撃破は困難。ダメージが通らなくなったら、素早く反対側と相手をチェンジしたい。

中央の島に合流する後半戦は、ボスHP減少時の暴走モードに要注意！　全方位攻撃付き高速移動など回避困難な攻撃が多いので、無理せずにボスのスキを見て、硬直中にダメージを与えていきたい。



出現時の物理攻撃に加え、処理落ちで消える白騎士のホーリーウィンド×3が極悪。盾やVITが低いと大ダメージ確定なので、回避策を一考したい



魔法使い系と弓装備の攻撃系は、リフレクトオールに注意！　反射されない範囲系魔法やジャンプ＋短剣を持ち込み、状況に合わせて立ち回ろう

ボス前のRG戦の編成詳細：初期配置はいずれも完全固定で、B5F→前列～クランチドラゴン、クランチドラゴン／後列(左奥から)～センチネル、ミノタウロスサージェントD、センティネル
B6F→前列(左前から)～ミノタウロスサージェントD、サイクロプス／後列(左奥から)～デュラハン、ミノタウロスコマンダーD、デュラハンの構成で、中ボス扱いのモンスターは居ない。

仕組みを覚えてポイントアップ

VSモード基礎

全国大会が何度か開催されたVSモード。ここで基本的知識やマップのレギュレーションをしっかり把握しよう。いくつかのポイントを押さえれば、段位アップも容易になるぞ。

通常のシナリオや全国協力とは一線を画するVSモード。VSモードは店内対戦とギルド対戦が基本で、普段は全国対戦を選択できない。店内対戦やギルド対戦は全22種あるマップの中から選択でき、マップごとにレギュレーションや報酬の質が違う。

全国対戦は事前にD通信などで告知される。特定のマップが約1週間解放され、そこで対戦することになる。全国対戦の場合、ゲーム内で獲得したポイントに順位ごとのボーナスが加算され、合計ポイントがそのプレイで獲得したポイントになる。そして、連続した6回の合計ポイントがランクに反映され、最終的に自分のランクが決まる。



普段は店内対戦かギルド対戦による友人同士でのみ遊べる。マップは多いが、レギュレーションや報酬などが変化するぞ。

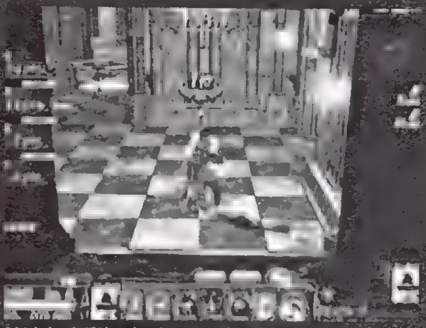
基本ルール解説

VSモードでは、シナリオや協力プレイと違って初期HPが多くなり、300カウントの時間制になっている。カウント0になったときに一番多くのポイントを持っている人が勝者で、ポイントによって順位が決定する。カウント内なら何度倒されてもOKで、いくつかの復活候補地のどこかからランダムで復活する仕組みだ。

相手に与えるダメージはモンスターに与えるダメージから防御力や耐性を差し引いたものになるため、数百ダメージを与えられるスキルや武器は多い。しかし、一部のマップでは与えるダメージに上限が設定されていることがある。ちなみに、一度倒されるとHPは全回復、ENは30回復するぞ。

ゲーム開始直後は各自10ポイントの持ち点があるが、相手を倒すと（ダメージを与えただけでは×）ポイントが入り、相手に倒されるとポイントが減る。

また、相手を倒したときに青いメダルを落とすことがあり、これを取ると1ポイント加算されるぞ。持ち点が0になったプレイヤーを倒してもメダルは落ちない。ポイントにより順位に差が付くと、上位は移動スピードが遅くなり、下位は移動スピードが上昇するようになっている。



300カウントが終了するまでは、何度倒されても復活する。復活後は一定時間無敵状態なので、近くの相手を攻撃しよう。

全方位と受け身

シナリオなどでモンスターから攻撃を受けた場合、空中で追撃を受けることはあってもダウン中は無敵状態。さらに起き上がり後まで無敵状態が続く。全方位を使った場合も動作終了後まで無敵時間がある。ところがVSモードでは話が変わる。

基本的に無敵になるのは全方位を使った瞬間のみで、動作中からすぐに無敵時間が切れてしまう。ダウン中でも問答無用でダメージを受け、受け身には無敵時間が無い。このように無防備な状態が多い中、相手に攻撃を受けてしまった場合、そのまま武器キャンセルやラピッドムーブで攻撃をされると、HPが500あっても一瞬で倒されてしまう。そこで全方位の出番だ。硬直はあるものの、当てればスチールボディの相手でさえ吹っ飛ばせるのが大きい。逆に少し慣れた相手は、攻撃すると見せかけて全方位を空振りするのを待っているので注意だ。吹っ飛ばされたら、必ず受け身を取ることも重要。壁際では意味が無いが、相手と距離を取れるので追撃を受けにくい。

この二つを考慮すると、相手を浮かせて空中コンボで地面に落とすことなく倒すのと、全方位を誘ってスキに攻撃するのが対戦のポイントになる。



ダウン後や追いかけられると、全方位を使う相手は多い。空振りさせればチャンス到来なので、重要なポイントとなる。

POINT 魔導書

魔導書を入手するとHPが全回復し、一定時間STR、AGI、DEXにプラス50される。さらにスチールボディ、ヒートボディの効果を併せ持ち、攻撃をするたびに前方へ光弾を発射できるといった、非常に強力なアイテムとなっている。入手すれば一瞬で相手を倒すことができるぞ。

魔導書は、どのマップでも中央のサークルに出るようになっていて、出現タイミングは右の表の通り固定。最初は210カウントで出現し、以降は60カウントが経過するごとに出現する。このように、決まったタイミングで出現するため、数カウント前から出現場所へ向かうように意識しておくこと。また、多くのマップは魔導書が出るエリアに針トラップが設置してある。針トラップが当たれば1発で倒せるため、魔導書を入手する相手に対して作動させるのも手だ。

魔導書出現時間

1回目	210秒
2回目	150秒
3回目	90秒
4回目	30秒

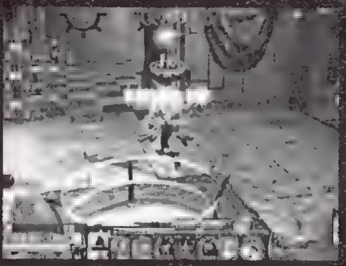


対戦の重要なファクターになる魔導書。自分が魔導書をうまく使えないとしても、相手に取らせないために絶対に入手すること。

POINT クリスタル

外周のサークルには、270カウントを過ぎるとクリスタルが出現する。クリスタルの出現間隔は短く、入手するとレベルが1上がる仕組み。

対戦に熱中していると忘れがちだが、こまめにレベルを上げれば倒されにくくなるので重要だ。戦士系の場合なら、レベル20になるとHPが975にもなる。いかに重要かが分かるだろう。



クリスタルでのレベルアップは重要。魔法使い系はHPの上昇が少ないので、あまり変わらないかも？

心理として、慣れないうちは相手に攻撃をくらった瞬間、ダウンした直後、受け身後、相手に近付かれた瞬間に全方位を使うことが多いはず。これらを狙って「攻撃すると見せかけて逃げ、全方位を待つ」のは常とう手段となっている。空振り＝即死の可能性があるので乱発は控えよう。また、魔導書を取ったプレイヤーは攻撃に集中しやすく、安易な全方位でも当たりやすい傾向にあるようだ。

闘技場とレギュレーションを知る

●基本職限定
基本職で戦うことになる。上級職の場合、VSモード中のみ自動的にその系統の基本職になる。上級職専用のスキルや職業特性(二刀流など)が使えない点に注意。
●サポートジョブ×
基本職限定の場合は、サポートジョブも禁止される。
●eアイテム×
eアイテムの持ち込みが一切不可能。装備カードで武器を持ち込まないと、戦いにならないので注意。防具カードも入れておきたいところ。この表記が無いマップでは、eアイテムでステータスや装備を確保できるため、戦いの幅が大きく広がるとともに、相手に対応した装備や耐性をまんべんなく補うのが難しくなる。
●カードアイテム×
カードのアイテムが持ち込みできない。対応闘技場は2種類のみ。
●特殊カードアイテム×
登録してあるカスタムカードアイテムが使用できない。逆にこれが使用できる場合は、状態異常系の魔石を使った戦術や対策が可能で選択肢の幅が広がる。
●特殊習得スキル×
EXスキルを指す。持ち込める場合、戦士系以外は使いやすいものが多い。
●召喚モンスター×
すべてのマップにおいて、召喚モンスターは使用不可能。
●アイテム制限有り
制限に該当するのは、矢筒以外の消費系eアイテム。スクロールや地図、水晶などが持ち込めない。使いたい場合はカードで持ち込もう。

選択可能闘技場&レギュレーション

闘技場ー序ー 闘技場ー試ー	・HP：100　・段位pt.制限無し　・基本職限定　・サポートジョブ× ・eアイテム×　・カードアイテム×　・特殊カードアイテム× ・特殊習得スキル×　・召喚モンスター×
闘技場ー栁ー 闘技場ー戦ー 闘技場ー闘ー 闘技場ー武ー	・HP：300　・段位pt.500以上　・基本職限定　・サポートジョブ× ・eアイテム×　・カードアイテム×　・特殊カードアイテム× ・特殊習得スキル×　・召喚モンスター×
闘技場ー争ー 闘技場ー鬼ー 闘技場ー嘆ー 闘技場ー劫ー 闘技場ー夢ー 闘技場ー幻ー	・HP：500　・段位pt.1500以上　・基本職限定　・サポートジョブ× ・アイテム制限あり　・召喚モンスター×
闘技場ー白虎ー 闘技場ー青竜ー 闘技場ー朱雀ー 闘技場ー玄武ー 闘技場ー修羅ー 闘技場ー羅刹ー	・HP：500　・段位pt.8000以上　・アイテム制限あり ・召喚モンスター×
闘技場ー覇王ー 闘技場ー無双ー 闘技場ー至高ー 闘技場ー極ー	・HP：500　・段位pt.8000以上　・アイテム制限あり ・召喚モンスター×

※段位pt.は通常モードとVSモードの合計値　※スーパーレアは使用不能

ポイントの増減

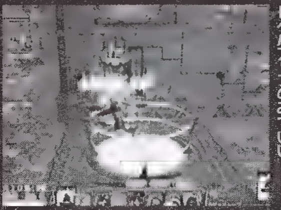
前述の通り、相手を倒すとポイントが入り、倒されるとポイントが減る。覇王以下四つのマップ以外は、相手を倒すと2ポイント入る。これにメダルを拾えばさらにポイントが入るので、相手を倒すのは高ポイントを得る上で重要になる。

また、経過時間によって上位を倒した際のポイントが増えていき、終盤では1位を倒すと4ポイントも入る仕組みだ。相手に倒された場合、ポイントを多く持っているとメダルを複数落としてしまい、落としたメダル分もポイントが減るため、順位の変動が激しくなる。なお、トラップで倒すと2ポイント入るようになっている。

基本的勝ちパターン

注目すべきは、終盤の順位変動が激しくなる状況。上位の場合、ここで倒されると一気にポイントを失うので、回復カードを使っていきたい。前半であまり倒されずに全方位を多用すると、終盤戦で全方位を使えない状況に陥る。以上を踏まえると、前半はクリスタルを回収してHPを増やすことと、回復カードを使わずに戦闘をこなして場にポイントを出すのが基本。終盤は倒されないように1位を狙って(7ポイント前後入る)、生存重視となる。

POINT
終盤で1位を狙っていく!



前半で回復カードを使うのはナンセンス。極論をいえば、前半は場にポイントを出すのとレベルアップのみでいい。



終盤で1位を狙えば、10ポイント程度の差は一気にひっくり返る。2位以降は、全員1位を狙った方がいいと思われる。

VSモードで役立つカード



水晶

普段は一人分しか位置が表示されていないマップだが、水晶を使うと四人全員の位置が分かる。どこで戦闘が起きているかが把握できるので、闇討ちする際にも、逃げる際にも役立つ。特に1位になった場合は複数の相手に狙われやすいので、これで相手の位置を知るのは重要となる。倒されると効果が切れるので、数枚持ち込もう。



透明薬

罠に対して無敵なるので、主に魔導書が出る場所に針トラップが設置してある場合に持ち込むといい。透明薬を使えば針トラップは全く効果が無い。また、透明になると相手の攻撃はロックをしないと当たらないので、移動中に安全を確保しやすい。終盤で上位になってポイント差があるときなど、逃げ手段としても使いやすい。



ハイポーション

使用するとHPを250回復できる。回復系のカードやスキルは、シナリオなどで使ったときの5倍の回復量になっているので覚えておこう。終盤で順位変動が激しくなる際に、回復カードがあるか無いかは大きな差になる。瞬時に回復できるハイポーションは、上位を狙う際に必須のカードといえるだろう。スーパーヒールは物陰で使おう。

職業別有効スキル

戦士系

スキルはブリーディングスラッシュが有効で、バルキリーストライクで相手を浮かせて追撃で即死させるのが基本。スチールボディも必須スキルで、常に使いたい。これで、他職業の攻撃は状態異常を除いて怖くない。相手のスチールボディ対策には、グラップルやシールドバッシュを使うといい。

僧侶系

ファルコンブロウが強く、ドラゴンスマッシュで浮かせて空中コンボで倒すといい。スウィットネスは移動がかなり速くなるため、VSで重要なスキル。EXショックウェーブは、追撃を回避されやすいがそれなりに有効だ。上位職可能になると一気に強くなるが、基本職の場合は苦戦を強いられる。

魔法使い系

遠距離でのタラニスサンダーチェインは、視認していないと回避しづらく威力が高い。レイジングガイアやアイスブリザードなど範囲魔法も強力。ただし、魔法詠唱中に攻撃を受けやすいのが難点。eアイテムが持ち込み可能な場合には、センスリングやタイニーワンドで手の付けられない砲台と化す。

盗賊系

エクステンシブショットが有効で、連射をすると強力。防御力とVITの高い戦士に、スチールボディでごり押しされない限り接近前に倒せる。アームズには垂直に浮かせる効果があり、連射するだけで相手を倒せる。また、マインやインビジブル、ディティクトなどで常に先手を取って行動しやすい。

はみ出しバトルキングダム

覇王以降四つのマップでは、序盤or終盤にかかわらず倒したときにもらえるポイントが一定(順位による獲得ポイントの差も無い)。さらに相手が複数のメダルを落とすことが無いため、逆転性が低くなっている。序盤からの積み重ねが順位に直結するぞ。マップを見れば分かるが、覇王と朱雀、極と修羅というように、同じマップでもポイントの仕様が変わるのだ。

Virtua Fighter 5 Version D

[illegible]

P12からの『VF5 R』記事もよろしく!!

オフィシャルイベント「[illegible]ツアー」、[illegible]スタート、[illegible]「VF5R」のロケテスト、そして[illegible]に控えたビートライブカップと、にわかにあわただしくなってきたVF業界。[illegible]に向けてトレーニングを怠るなかれ!!

バーチャファイター5 VERSION D

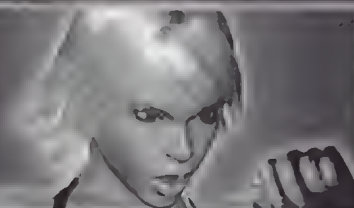
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：3D対戦格闘
■[illegible]	：[illegible]
■バージョンアップ日	：[illegible]
■[illegible]	：[illegible]

ピンポイントクラッシュ～ベネッサ編～

Sランクキャラ 対策講座

vs.ベネッサ

2回目となる今回は、本作[illegible]のハイスペックキャラである[illegible]ベネッサを対策していこう。



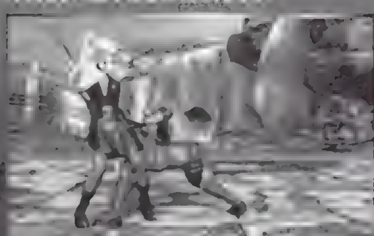
2キャラ分の対策をしよう

[illegible]

ちなみに、【D】時は確定反撃能力が低いため、ヒザクラスの技の使用比率を上げれば、二択の期待[illegible]上昇することを覚えておこう。

一方【O】時は、[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]はしゃがもう

[illegible]





[illegible]

テイクダウン後に注意しよう

【O】時にテイクダウンを[illegible]V1アームロック[illegible]ルフィニッシュをくらってしまった場合、[illegible]



[illegible]

安易な手出しは無用

ベネッサは[illegible]



[illegible]

※文中で使用している技のコマンド：V1アームロック（テイクダウン中Ⓟ＋Ⓖ）、ハンマーナックルフィニッシュ（テイクダウン中ⓅorⓅ＋Ⓚ）

Virtua 5 ミニ事典 ベネッサ[illegible] テイクダウン後のハンマーナックルフィニッシュは、[illegible]ながら覚えておきたい。距離は若干離れているため、立ちⓅは必ずレバー入れで出すことを忘れずに。



リスクを恐れるな！

対戦攻略

結城 晶
Akira Yuki

今回は、側面有利時の効果的な攻めを紹介しよう。主役は意外にも"鉄山靠"だ。

Text by [illegible]

鉄山靠の有用性

ヒット時の見返りが小さい割に、ガード時のスキが甚大な鉄山靠（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）。しかし、相手の側面や背後からヒットさせることができれば、ノーマルヒットでも各種崩れを誘発できる。今回はこれを利用した効果的な攻めを紹介していこう。

アキラは能動的に相手の側面を取れる技をいくつか持っているが、最も使用率が高いのは迎門鉄扇（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）だろう。迎門鉄扇がヒットした後は相手の側面を取り5フレーム有利と、体力を奪う決定的なチャンスとなっている。ここで、思い切って鉄山靠と投げによる二択を迫ってみよう。鉄山靠の攻撃発生速度は、最速入力で13フレームと非常に早く、[illegible]による二択[illegible]な状況を作ることができる。

さらに相手のしゃがみヒット時には[illegible]崩れを誘発できるため、非常に強力な攻めを展開できるぞ。相手が[illegible]を使わなくなったら、OMやタイミングをずらした攻めで対処していこう。

ネックとなるのは、やはり鉄山靠のスキの大きさだが、狙い過ぎなければ展開の早さも手伝って、大きな反撃は受けづらいぞ。選択肢の一つとして、引き出しに入れておこう。



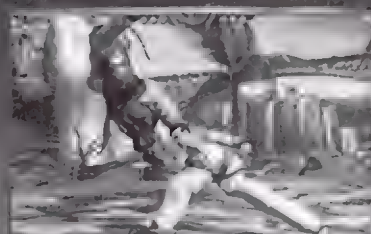
掛け方向を問いやすい[illegible]めに大連携の迎門鉄扇

[illegible]

さらに掘り下げる

ラウの投げを抜けた際に、原地旋風脚（⇧Ⓚ＋Ⓖ）による切り返しに頭を悩ませているプレイヤーは多いだろう。肩車頭落（Ⓟ＋Ⓖ）、雷震入林（⇧Ⓟ＋Ⓖ）、大地倒襲（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）以外の投げを抜けた後は、背中側へのOM後に鉄山靠を出すことで、1発止め・打ち切りともにヒットさせることができるぞ。

ヒット後の状況については欄外を参照してもらいたい。OMした時点で相手が原地旋風脚を出していなかった場合は、コマンドの重複する[illegible]などでフォローしていこう。



[illegible]

起き上がり攻撃を華麗にかわす！

対戦攻略

梅小路 葵
Aoi Umenokouji



今月は起き攻めでのネタとなる、起き上がり攻撃（以下、起き蹴り）のかわし方を解説。

Text by [illegible]

起き蹴りをかわせる技

[illegible]は出始めに軸をずらす性能を持つので、相手の起き蹴りの回転方向に移動するように出せばかわすことが可能。どちらもタイミングがシビアだが、相手の起き上がり方を読めればかなり簡単に避けることができる。特に対戦中に[illegible]の高い、仰向け足側ダウンからのその場ディレイ起き蹴りと、[illegible]からの最速起き蹴りをかわしやすいので、起き蹴りの多く使ってくる相手に狙ってみよう。

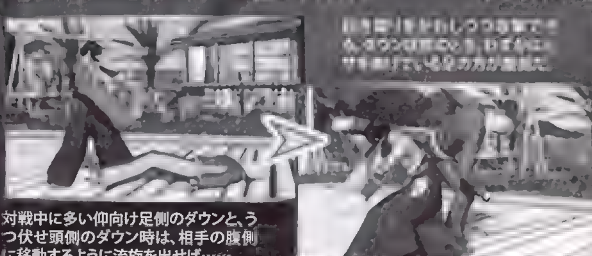
[illegible]攻撃判定を持ち、[illegible]ので、起き上がりからの打撃[illegible]やガードに対しても有効に働くのが特徴。上段攻撃なので下段起き上がり攻撃にはヒットを望めないが、[illegible]起き蹴りの少ない相手に効果的だ。

流水は、起き蹴りをかわしたのを確認してから流扇（流水中Ⓟ）で腰崩れを奪えるリターンの高さが魅力。ただし、流旋よりも若干かわしにくく、天地陰陽に構える必要があることが難点。

どちらも起き蹴りの抑制に効果を発揮するので、起き攻めの選択肢に加えてみよう。

投げからのセットプレイ

ダウン投げ後は、わずかにダッシュしてからの天地陰陽→流水による起き蹴りかわしが狙いやすい。不動降（横うつ伏せダウン[illegible]）後は相手の足側、浮葉降（横仰向けダウン[illegible]）後は相手の頭側に移動しよう。うまくいけば、その場起き蹴りと横転起き蹴りをかわすことができる。横転起き蹴りをかわしたときは[illegible]を決められるほど有利に。横転時は転がる方向によって距離が離れるが、起き蹴りを出さなくてもアオイ側が有利になるので、二択を仕掛けられる。



起き蹴りをかわしつつ攻撃できる。ダウンは腰崩れ、わずかに[illegible]方が効果的。

対戦中に多い仰向け足側のダウンと、うつ伏せ頭側のダウン時は、相手の腹側に移動するように流旋を出せば……。



天地陰陽→流水でも同じようにかわせる。流扇で崩れが奪えるほか、流水で止めての0フレーム投げが確定だ。



[illegible]起き蹴りをかわしやすい。

バチャッ子インフィニティ5

ビートライブカップ迫る! 最強の五人はだれに!?

『VF4 FT』以来となる、バーチャ界の一大イベント「ビートライブカップ」（BT杯）が目前に迫ってきた！　久しぶりとなる今大会、果たして勝利の栄冠をつかむのは、どのチームになるのか……!?

EVENT

アルカディア＆セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」5月の組み手予定

バーチャ神 ちび太が行く! ぶらり「組み手」の旅

アルカディアとセガの合同イベント「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」も、おかげさまで一周年（＋α）！　過去30カ所以上の店舗を回り、数多くのプレイヤーの方に参加していただきました!!　それもこれも、全国のバチャっ子の皆さんのおかげ。

そして今年も、2日間開催にパワーアップして「ぶらり組み手の旅」は続くぞ。イベント内容は、初日がランダム抽選によるタッグトーナメント、2日目が従来同様の組み手となっている。まずは広島ギーゴにお邪魔する予定なので、近隣のプレイヤーの皆さん、ぜひお友達を誘って来場してください!!

●ちび太のコメント

「バチャっ子の皆さん、ぶらり旅に参加してくれてありがとうございました！　今年は『VF5R』も登場することだし、プレイヤーのみんなや相方のセクシーと一緒に、今まで以上にバーチャを盛り上げていこうと思っています。今後皆さんの近くで組み手が開催された際には、ぜひ参加してくださいね！」


過去には「新宿ジャッキー」や「キャサ夫」の乱入など、さまざまな出来事がありました。皆さん今年もヨロシク！

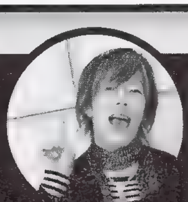
■5月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
5月24日（土）14:30～18:00 5月25日（日）13:30～18:00	広島ギーゴ（広島県）	http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

EVENT INFO

『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



最近なんだか花粉症っぽくてイヤ～な感じのちび太でっす☆　今月は、5月に開催されるイベントの告知をしたいと思います。下記のお店にて、50人組み手のイベントをやらせてもらいますので、バーチャプレイヤーの皆さん、奮って参加してくださいね☆　待ってま～す!!

バーチャファイター5　ちび太の50人組み手イベント

開催日：5月11日（日）16:00（エントリー15時～）
店舗名：ゲームパニック高崎
住所：群馬県高崎市貝沢町463
電話：027-363-8295　**駐車場**：150台
HP：http//www.atlus.co.jp/　**担当**：立花
対戦筐体：DX筐体2セット
電車：JR両毛線 高崎問屋町駅下車徒歩5分
自動車：高崎環状線貝沢交差点すぐそば

【イベント内容】
「ちび太」の50人組み手　※50人を超えた場合抽選、超えなかった場合は再度挑戦可能。

開催日：5月30日（日）16:00（エントリー15時～）
店舗名：ムー大陸立川店
住所：東京都立川市幸町1-35-7
電話：042-538-7295　**駐車場**：150台
HP：http//www.atlus.co.jp/　**担当**：トチキ
対戦筐体：DX筐体2セット
電車：多摩モノレール泉体育館前駅より徒歩3分 西武拝島線玉川上水駅下車、芋窪街道を立川駅方面に徒歩約15分。すずかけ通り交差点角

【イベント内容】
「ちび太」の50人組み手　※50人を超えた場合抽選、超えなかった場合は再度挑戦可能。

よもやまインフィニティ

バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

空っ風は確かに吹いた(ハズ)!?　上毛最終決戦のゆくえ

「2008 VFR ファイナルカップ 5on5」大会結果

本番を直前に「2008 VFR ファイナルカップ 5on5」が、アミュージアム前橋にて盛大に開催された。32チームとこじんまりした参加数にとどまったものの、その分"濃度"はかなり高めとなり、予選ではエンジョイ系地元チームらをシードを本気で狙う都内勢が蹂躙(じゅうりん)するというシリアスな結果に(!)その勢いは、決勝トーナメントほぼすべてが遠征チームで埋まるという徹底ぶり!?

そんな中、ギリギリ群馬系(?)でもある【老舗旅館 村田屋】が、1回戦で【魔神一家】相手に逆5タテ(「でーち」)を決めるというサプライズ達成！　当日イチバンの盛り上がりを見せたのはいうまでもない。また、横須賀勢【8×4】、茨城勢【自由街道】らのベスト8入りは、少なからず「地域内切磋琢磨」でもイケることを証明し、地方勢のモチベアップに若干寄与した!?

決勝は、厳しい接戦をモノにしてきた【運がいい】と、大本命の【クリオネ飼育係】という予想通りの都内勢対決。これを、準決勝辺りから波に乗り出した「イトシュン」を次鋒に出して勝ち星を重ね(4勝)、最後は「虎龍」でキッチリ締めた【クリオネ〜】が見事モノにした！

独眼流
悟李羅影助／まろさん／ちわわ／猫助／猿でら

8×4
モンちゃん／スカンク／テンπ／いぬじに／水晶

ガチソマンソン
ガチソ／ぶるは／ケント様／板橋ザンギエフ／調布K・Kサラ

運がいい
珍・健一／犬神様／サラマン／茶坊主／ISIII

渋川組
渋川 流／河井 聖矢／魔んぷく／ポチ／しべりあ〜な

羞恥心
ちび太／スナック真弓／甲府めがね／あかぺ／自作マニア@ぼうんす

魔神一家
魔神／やつき／苦道訓／さとやん／つちくも

「老舗旅館」村田屋
村田源二郎／ノラ／SUPER HOUSEN／でーち／こーが教授


最後のシード権は「磁石」の手に。してやったり感が漂うのは気のせい(笑)。

WINNER
【クリオネ飼育係】

欲求牧場
ホノルル／ヨッピーブライアント／ゼマティス／ポルノ／しん影返し

クリオネ飼育係
こえど／磁石／ザ・ゲリラ／イトシュン／虎龍

自由街道
森本レオタード／ひらがなであおき／左足の魔術師／キャロ／ピエ→ル

(株)婆婆男商会
婆婆男＄会長／そにっく☆さら／スワコスター／六鍵アキラ／わさこん

ビッグ・ジョン
祐天寺☆羅羽／ゴージャスアイリーン／マスク・ド・ヒジテツ／パンチ・ザ・センプー／ホームステイアキラ

超新塾
K-2／矢永／ジョセフ／ユキノ／ジン

屈伸ジェネレーション
栗田／SHU／餅A／neuron*／カシン

Step and Go
名古屋あいり〜ん／とまりおん／ポコ／ホソゴウ／裏大須

EVENT

本番直前、カップ戦にBT杯勝者のヒントあり!?

「第9回 VFR ビートライブCUP」シード権獲得者一覧表

BT杯の詳細は→ http://www.beat-tribe.jp/

2007年7月の「ダイオウ杯」から始まった今期のVFRカップ戦は、およそ10カ月間にわたって各地で繰り広げられ、2008年4月の「ファイナルカップ」(上記参照)をもってすべて終了となった。

さすがに長丁場だけあって、旬の強豪どころが刻々と変動しては、それに付随して優勝チームもバラエティーに富む格好となった。

しかし！　V写真に載ること5度!!　驚異の強さ&行動力を今期タップリ見せ付けてくれたのが、いわずもがなの「こえど」。巷では「こえどを雇えば優勝(有償?)」とまでいわれ、そして実際にそれを確実に達成しているのだから恐れ入る。

また、関西チームの健闘も今期の特徴、「グリーン杯」から「女帝杯」まですべて決勝にコマを進めたという事実は、近年、まれに見る充実ぶりではないだろうか!?

とりあえず本選でも「こえど」所属チームが優勝レースの軸となり、関西勢を含めたその他シードチームが追いかける、といった展開になりそうな予感!?


スレも立つ勢い!?
「こえど」


関西初Vなるか!?
「ふ〜みん」

●シード権獲得者一覧表

大会名	参加	優勝	シード獲得者
ダイオウ杯(岐阜)	54	小中軍団	ムッキー晶
プレBT杯(東京)	34	涅槃	ふ〜みん
新潟POPY杯(新潟)	61	わかば会	こえど
グリーン杯(福岡)	48	山(下)	ホームステイアキラ
ファンタジスタ杯(岡山)	36	「老舗旅館」村田屋	あうる
a-cho杯(京都)	51	炭火焼肉たむら	ハウル
レジャラン杯(石川)	29	暴力二男	調布K・Kサラ
女帝杯(山口)	36	「老舗旅館」村田屋	村田源二郎
ファイナル杯(群馬)	32	クリオネ飼育係	磁石

6thエクスパンション解禁!

アクエリアンエイジ™
Aquarian Age Alternative
アクエリアンエイジ オルタナティブ

アクエリアンエイジ　オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発売日　：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

大型連休を目前に控えて、稼働スタートとなった6thエクスパンション。気になる追加カードから追加要素まで詳しく解説していくぞ!

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー＝MB　キャラクター＝CH
勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

5月イベント情報　数か質か!?
コスト合計10限定戦!!

5月に開催予定のオンライン・イベントは、使用カードの合計コストに[illegible]コスト限定戦。[illegible]オルタレーションを入れたらコスト1合計10で[illegible]のデッキ構築は[illegible]。どんなデッキタイプが[illegible]するのか[illegible]、[illegible]の戦略となることは間違い無し!!



●イベントレギュレーション

コスト合計の制限以外は、通常プレイ時と同じ構築ルールを適用。参加賞&イベント称号はこれまで通りだ。

登録カード	コスト合計が10以下
デッキ構成	通常プレイ時と同様
マッチング	ランダムマッチング

新たな息吹を吹き込む追加カード

ちまたでも払い出しが始まっている6thエクスパンションは、5thエクスパンションと同様の各勢力に2枚ずつ全12種類が存在。気になる追加カードの内訳については、描き下ろしカード1枚を含んだCH 9枚+オルタレーション3枚の構成となっている。新規CHは全体的に中～高コストが多く、勢力ごとの特性を生かしたスキルが目白押し!?

さらに赤勢力と緑勢力、黒勢力の3勢力には、既存効果をアレンジした形のオルタレーションが1枚ずつ追加されたようだ。

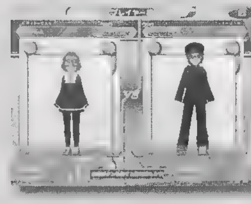


新機軸のスキル&オルタレーションこそ無いが、既存カードがベースなだけに効果も分かりやすく扱いやすいぞ!

アバターアイテムも新たに追加!

恒例となった定期配信のアイテムには、新学期シーズンに合わせた「学生服」セットが登場するぞ!

男女ごとに装備する部位が違うので、コーディネートの際は注意していこう。



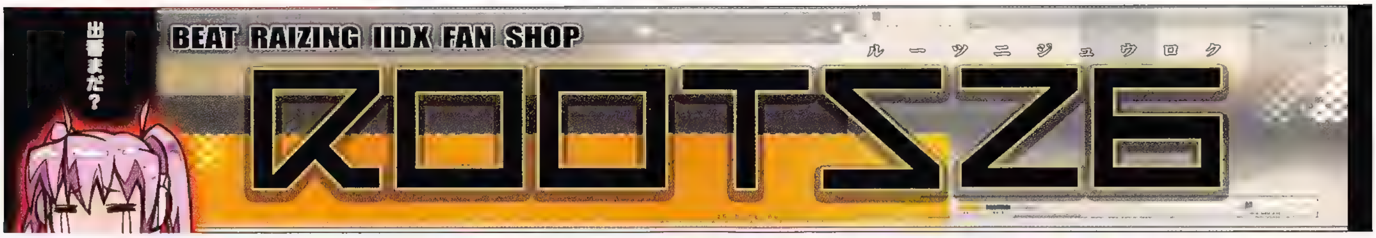
■アイテムリスト

性別	アイテム名称	カテゴリー	アイテム価格
男性	スクールボーイ	トップ	3000 Cpt
	スクールキャップ	アクセサリー A	2000 Cpt
女性	スクールガール	トップ	3000 Cpt
	スクールスカート	ボトム	3000 Cpt

6thエクスパンション追加カードリスト

全12種類の追加カードリストに加えて、それぞれが持つスキル&魔法効果の詳細データをまとめて解説!

勢力名称	カード名称	カードNo	レアリティ	コスト	パワー	スピード	スキル名称	効果	解説
EGO(白)	新米士官"アリサ・ウィンフィールド"	No 0256	C	2	2	1	コマンダー	【強化】範囲内の味方キャラクターのスピードが一定時間上昇する。	範囲型の「コマンダー」は、重ねがけ可能なスピードアップ効果。1段階アップの強化効果が約10カウント持続して、約2カウントのリキャスト制限がある。
EGO(白)	バウンダリー"外園 今日子"	No 0257	U	4	3	2	マージナル	【強化】範囲内の味方キャラクターが受けるダメージを一定時間軽減する。	パラメータ依存の「マージナル」は、リキャスト制限が約9カウントと長いダメージカット系のスキル。対象と同程度のパワーなら最低ダメージに抑えられる。
阿羅耶識(赤)	なよ竹"かぐや姫"	No 0266	SR	5	3	2	月の光	【強化】範囲内の味方キャラクターは、一定時間戦闘不能になるダメージを受けた場合、戦闘不能にならないダメージまで軽減する。	「月の光」の効果中であれば、即撤退のダメージでも最小HPが残るといった特殊な【強化】スキル。約10カウントの効果持続で、リキャストの制限は無い。
阿羅耶識(赤)	忍法朧影	No 0267	UC	3	-	A	-	【強化】範囲内の味方キャラクターを相手プレイヤーから一定時間見えなくする。	黒勢力「ステルスシステム」の下位互換オルタレーション。指定範囲内のCHを約15カウント間見えなくするが、自分MBは効果の対象外なので要注意だ。
W Z DOM(青)	炎の魔術師"フレア・シュナイダー"	No 0271	UC	5	3	2	フェニックス	相手に軽減不可能なダメージを与える光弾を放つ。	2カウント発動の5連射光弾で、一切のダメージ軽減を無効化。約3カウントのリキャスト制限こそあるが、全弾ヒットで相手CHを瞬時に撤退させられる。
W Z DOM(青)	純潔の騎士"アニエス・ラ・ブルー"	No 0272	C	3	2	2	禁断の森	一定時間、相手にダメージを与え続ける結界を張る。結界のコントロールはこのカードで行う。	「ダークペイン」の下位互換となるスキルで、移動結界内の相手ユニットに一律で最低ダメージを与え続ける。約15カウントの効果持続で、連続使用も可能だ。
ダークロア(緑)	ブラッドマスター"未依奈・ハーカー"	No 0281	R	5	5	3	ブラッドバット	【強化】味方キャラクターのパワーが一定時間上昇し、HPを回復する光弾を放つ。バトルフィールドにブレイクされている味方キャラクターが多いほど回復する。このキャラクターには効果がない。	強化&回復効果の光弾を5方向へと撃ち出すスキル。1発+2体でパワー1段階+HP10%を回復、1発+3体ならパワー2段階+HP12%程度の効果がある。
ダークロア(緑)	アルテミス・ボウ	No 0284	C	4	-	C	-	範囲内の相手にダメージを与える。ダメージはバトルフィールドにブレイクされている味方キャラクターのパワーの合計で上下する。	パワー分のダメージを上乗せ可能な攻撃用オルタレーション。「ミストルティン」の下位互換で、1体もブレイクしていない状態のダメージは約3分の1程度だ。
極星帝国(黄)	ネクロ・プリンセス"フランチェスカ・アルフェッカ"	No 0287	C	1	2	1	ネクロクラウド	【妨害】範囲内の相手キャラクターの最大HPを一定時間低下させる。	約15カウント持続の範囲型【妨害】効果で、相手CHのHP上限を約10%低下させられる。効果範囲は若干狭いが、リキャスト制限無しで重ねがけもできる。
極星帝国(黄)	アーティフィカル・エルフ"シルヴァ"	No 0290	UC	3	2	2	死霊[illegible]依	【強化】範囲内の味方キャラクターのパワー・スピードが一定時間上昇する。戦闘不能になっている味方キャラクターが多いほど上昇する。	自分側の撤退数に依存した【強化】スキルで、撤退0体でパワー1段階の強化のみ。撤退数が1体増えるごとにパワー1段階+スピード1段階がアップする。
イレイザー(黒)	ほんわか天使"ユーリエル"	No 0293	SR	3	2	2	神の恵み	【強化】範囲内の味方マインドブレイカーは、一定時間味方キャラクターをブレイクした場合、その勢力のエナジーが増加する。	実質的なブレイクコストの軽減を可能としたエナジー増加スキル。1回使用でエナジー+1の効果は、約2カウントのリキャスト制限で重ねがけも可能だ。
イレイザー(黒)	月接近	No 0300	C	3	-	B	-	一定時間、キャラクターのスピードを一定の数値にする。	「ちょー銀河こんぴーたりせっとちゃん」と同系のオルタレーションで、ブレイク中のCHを一律でスピード3に固定。その効果は約25カウントも持続する。





キャラクターランキング TOP3



彩葉
「わーい♪　3年目もいただきや～」

セリカ
「さ、3年目……。あたしの紹介って……いつなの？」

緋浮美
「今年は……何か嫌な予感がしますわね……」

キャラクター説明



『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。

『ケイナ』
パソコンジャンキー。財閥の出身



『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、
フィギュア大好き外国人。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

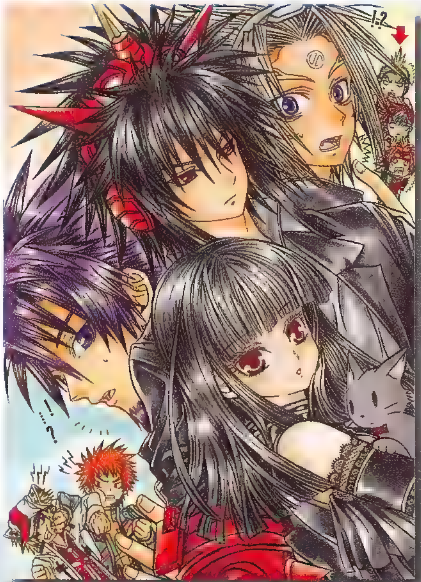
『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』
の看板娘

IIDXイラストギャラリー

このコーナーでは皆さんのイラストを随時募集しております。まだ、投稿したことのない方も、ぜひご応募してみてくださいね。



（兵庫県　猫太さん）

「さぁ理々奈。夕食を食べに行くぞ。今日はもう上がりだ」

「……え？　……に、兄様。まだお客様が……」

「ん？　そうか誰も見えないぞ？」

「……サ、サイレン様とケイナさんが……」

「じゃ、理々奈は先に行ってなさい。兄さんは二人に話があるから」

「!?」



「うぉおおぉらぉー！　燃えろ俺の魂！　萌やせ俺の小宇宙ー!!（バーン）」

「……。で、今日は何なん？　わざわざ ROOTS で」

「いやね？　君たちの今後の方向性をだね？」

「……こ、今後？」

（埼玉県　カヤキ君）

「じゃ！　次のイメージプラン行ってみよ～か～♪」

「……。（ビクッ）」

「くろねこ。ネ・コ・ミ・ミ♪♪♪」

「あ～。ソレは少しカワイイかも？」



（福岡県　皐月トミィさん）



（福岡県　15さん）

「よっし！　今日は子供の日だ。おい、テメーら店に鯉のぼり付けるぜ！」

「～くぁ。昨日、バーテンの仕事遅くてな。う一眠ィ……。」

「こーのすっとこどっこい！　さっさと手伝え。ホラお前も！」

「……うぃす。（な、何で俺まで？）」



（鳥取県　コニャック君）

「ふ、ふ～ん。そう。へぇ～、よ、良かったわ、ね～。これから成長期ね～」

「（ヒソヒソ）ね、ねぇシア。何だかナイアさん機嫌悪くない？」

「（ヒソヒソ）……。姉さんにバストサイズの話は……。（ブルブル）」

「何かしら？　二人で内緒話？　ウフフ（ニコニコ）」

「な、なんでも!?　アハハ（ビクーッ）」



「えーと。はい、彩葉ちゃんはコレね」

「……え。う、ウチのもあるん？」

「ちょっと夏らしくスポーティーな感じ？」

「……て、ウサ耳はデフォルトなん？」

「そ。イメージは大事にしないとね～」

（埼玉県　めもる伍長さん）



（静岡県　あいのさん）

「かんぱ～い。今日は子供寿司と鯉のぼりのおかげで繁盛、繁盛♪」

「く～。ウマイッ！　今日は疲れたわ～」

「お疲れサマ。茶倉さんもこの仕事板についてきましたネ～」

「あぁ。前はひどかったものな～。俺たちの指導のおかげ？」

「ぶっつぶすぞ（スコーン）。アンタたち勝手に飲んでただけでしょ」

「ふー。ただいま。お、エリカ君一人かい？」

「あ、店長おかえりなさい。リリちゃんなら彩葉ちゃんとあっちで……」

「ほう……。孔雀くんがね。ふぅん。フフフ（ピキーン）」

「う～ん。いいねいいね。今度はアイドルユニットとし……（グシャッ）」

「おっと？　何か踏んだかな？（グ～リグリ）」

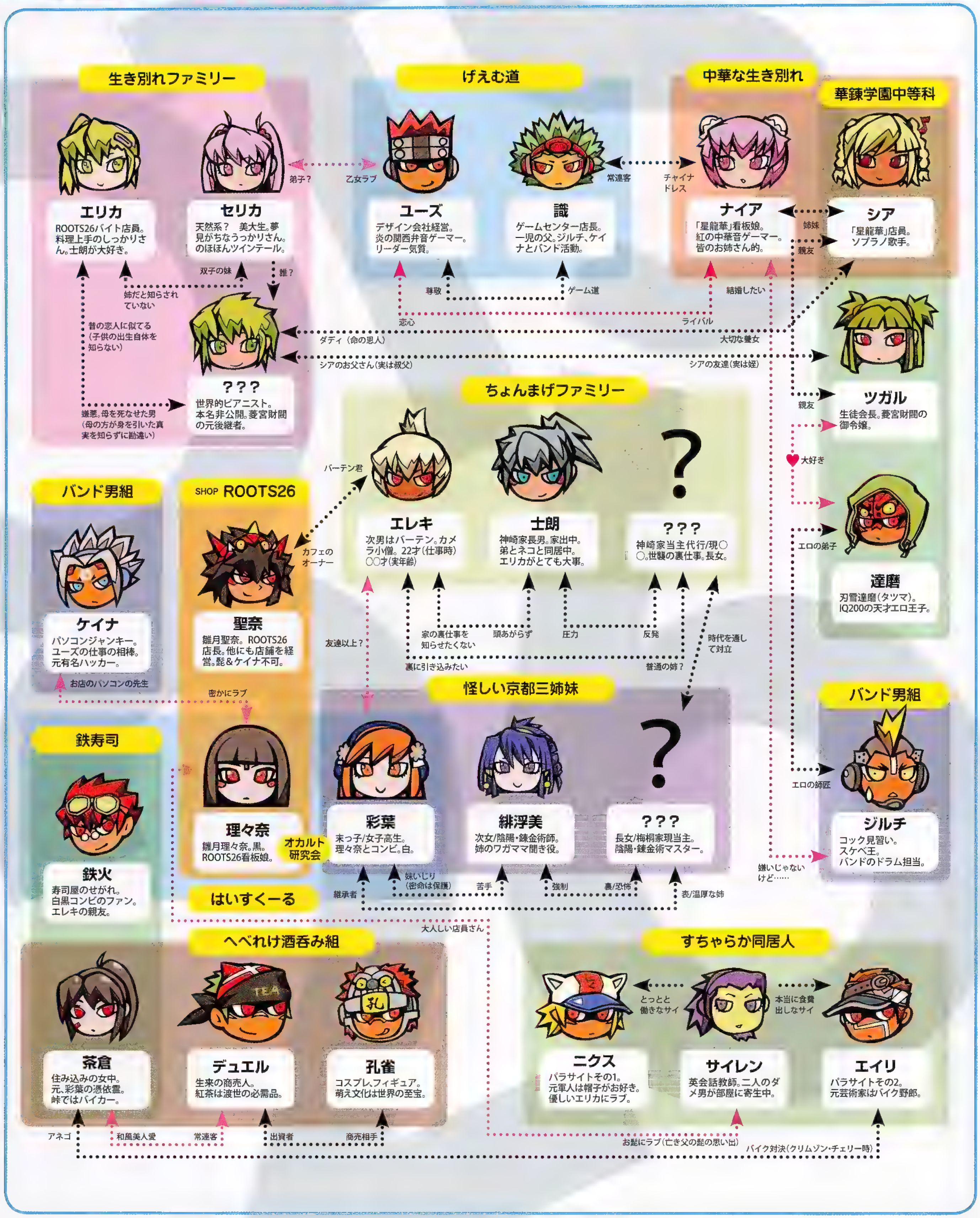


（香川県　燕璃彰人さん）

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係
メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

3年目もヨロシク！2008年度ⅡDXキャラクター相関図



beatmania IIDX + DanceDanceRevolution +
GuitarFreaks & DrumMania + pop'n music

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

L.E.D. talk about beatnation Records「電人 K」

今回は、1stアルバム「beatnation Records「電人 K」」のリリースを間近に控えたL.E.D.氏のインタビューをお届けするぞ。2枚組のアルバムに込めた思いとは一体どんなものなのか。要注目だ！

収録している楽曲における完全版！ それが1stアルバム「beatnation Records「電人 K」」

――まず、L.E.D.さんとしてのこの1stアルバムが実現することになった経緯とは？

L.E.D.　beatnation Recordsというレーベルを立ち上げた後、アーティストのアルバムということで最初にdj TAKAがアルバム『milestone』を発売してご好評いただきましたが、次はだれ？　という話になったんですよ。僕としてはDJ Yoshitakaがいいんじゃないかって思っていたんですけど、DJ Yoshitaka本人から「次はやっぱりL.E.D.さんでしょ」という風に言われていたんです。ミーティングを繰り返す中で、最後にdj TAKAの方からも「次、いきましょうか」と言われまして、僕に決まりました（笑）。

――アルバムの発売を家庭用『GOLD』に合わせるということは、アルバム制作当初から決まっていたんですか？

L.E.D.　そうですね。僕が家庭用メインということもあり、家庭用のタイトルと一緒に出すのがいいだろうということで、家庭用『GOLD』と一緒のタイミングで発売することになりました。家庭用『GOLD』の制作をしている間にアルバムの準備を平行して進めて、家庭用『GOLD』の制作が終わってからすぐにアルバムの作業に入った感じですね。

――まさに休む間も無くといった感じですね。ですがそうなると、アルバムの制作期間はかなり短かったんじゃないですか？

L.E.D.　お世辞にも長かったとはいえませんね（笑）。ただ、新曲は何曲かあるんですけど、基本的には今までに制作してきた曲をロングバージョンにするという形だったので、まったく何も無いところから全部作るよりは気が楽でした。とはいえ、やっぱり昔作った曲も多いので、音色などに関してはかなり手を加えましたね。ゲームと同じフレーズは出てきますが、アルバムに収録してる楽曲とゲームの楽曲とで、まったく同じ曲というのは無いですね。

――そんなアルバムのタイトルが『電人 K』ということなんですが、このタイトルはどのようにして決定したのでしょうか？

L.E.D.　"電人"という言葉が、昔からずっと僕の中で「サイバーな日本語」という位置付けで残っていたんです。最初に思ったのがいつなのかは記憶が不確実なのですが、今振り返ると日本語で初めて「この日本語はサイバーだな」と思った言葉が"電人"だったんじゃないかなって思っています。僕は、このアルバムを"自分の今までの軌跡をまとめた"というイメージではなく、ちょっと違うコンセプトをにおわせるタイトルがいいなという気持ちもあって、この『電人 K』というタイトルを付けました。

――なるほど、確かに言われてみるとサイバーな雰囲気はありますね。そんな『電人 K』ですが、完成した今のお気持ちはいかがですか？

L.E.D.　今まで自分が作ってきた曲で、完全に満足できる曲ってほとんど無かったんです。もちろん作ったときは満足している部分の方が大きいですが、時間が経過してから聞くと「何でここをこうしなかったんだろう」とか、「ここはもっと違う感じにできたんじゃないか」と思う部分がすごくいっぱいあって、そういった部分を「今だったらこうする」という風に直しています。だからある意味このアルバムに収録している曲に関しては、それぞれの曲の完全版と思っています。

――ではアルバムの中身についてお聞きしていこうと思います。もちろん全部だとは思いますが、その中でもDisc1で特に思い入れのある楽曲や聞いてほしいという曲はどれですか？

L.E.D.　家庭用『DistorteD』に収録してある「SOLID STATE SQUAD」はkors k君とコラボレーションした楽曲なんですけど、これは元々kors k君が最初に曲を作って、僕がその曲に自分の要素を加えてまたkors k君に戻してという流れで制作したんですが、僕としてはかなり楽しく作らせてもらったんです。そのことがあって、新曲でもある「THE DETONATOR」という曲をテラノイドと僕

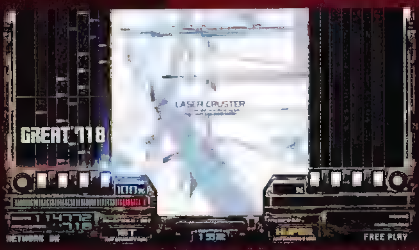


BEMANIシリーズ全般で楽曲を提供しているコンポーザーで、beatnation Recordsのメンバー。dj Yoshitaka氏曰く「通り名は"IIDXの不沈艦"」

L.E.D.

電人Kをより楽しめるちょっといい話

L.E.D.サウンドといえばゴアトランスやサイケデリックトランス。どちらも、トランスには変わりないわけだが、もちろん違いはある。ゴアトランスはインドで誕生して発展したトランス。民族音階を用いたメロディで民俗的なパーカッションや音声をサンプリングした、有機的で民俗的な楽曲が多いのが特徴。対するサイケデリックトランスはゴアトランスより、ハードかつ無機質で金属的な音色を使った都会的な音楽だ。一見、お互い相対的な曲に思えるが、聴けば気持ちよくなるというトランスとしての特徴を持っているという共通点がある。



楽曲もさることながら、ムービーもサイバーな感じのL.E.D.サウンド。ゲーム中は視覚、聴覚の両方でL.E.D.サウンドを楽しもう。

のコラボレーションで制作して、アルバムに収録しました。僕としてはかなり手応えがある曲なので、ぜひ聞いて衝撃を受けてもらいたいですね。

——その「THE DETONATOR」ですが、こちらはどんなやりとりをしながら制作したんですか？

L.E.D.　これは最初、テラノイドの方からすごい短い曲の一部分みたいなものが送られてきたんです。それが僕には「ここから他の部分を作ってみてよ」とある種挑戦だと受け取ったんですね（笑）。僕はテラノイドが送ってきたその部分を中盤の一部分にして、序盤と後半を作ってそれをテラノイドに戻しました。そのやりとりを何回かやり、最後はテラノイドに仕上げてもらいました。今までそういった感じの作り方をしたことが無かったので、自分の中では新しい制作手順でしたね。

——コラボレーションする相手によって、制作方法はかなり変わりそうですね。

L.E.D.　実際僕がそうだったんですけど、ジャンルが違うだけでも作り方に変化が出てくると思いますよ。例えば同じ組み合わせでコラボしても、曲調が違うだけで制作方法は変わってくるんじゃないかなと思います。でもそういうのも結構面白いんですよ。それに、自分の作ったフレーズがカッコよくなって戻ってきたりすると、いろいろ新しい発見もありますね。

——コラボレーションという形は、今後も続けていきたい企画になりそうですね。

L.E.D.　そうですね。組み合わせはいろいろと考えられると思いますし、できることならずっと続けていきたいですね。

——さて、Disc2はリミックスになっていますが、楽曲とリミキサーの方の選定方法というのは一体どのような形だったんでしょうか？

L.E.D.　リミキサーの人選に関しては、自分が日ごろからお世話になっている方々とか、この人はカッコイイなと僕が思った人。あとここが一番大きいんですけれど、自分の曲をカッコよくしてくれそうな人ですね（笑）。リミキサーさんと選曲に関しては、僕の方からリミックスをお願いした段階で、リミキサーさんが希望の曲を出してきたらその曲をやってもらっています。

——その中で一番驚いたリミキサーの方と楽曲の組み合わせはありますか？

L.E.D.　基本的に皆さん良い意味で攻めてくれているのでどれも驚きでしたね（笑）。中でもSLAKEは、リミックスを聞いて自分の中で「あぁ、健在だったな」って思いました。曲は聞いてからのお楽しみなんですけど、ゲームの曲という感じではなく、聞いて楽しむ感じの曲にしてくれました。少ない音色でしっかり聞かせるというのは、昔からカッコイイなと思っていたので、それが良い感じで出ていますよ。あと、意外という意味では、sanodgさんがリミックスしてくださった「LASER CRUSTER」ですね。曲は紛れもなく「LASER CRUSTER」なんですけど、全然雰囲気が違っていて、良い意味でかなり裏切った感じにしてくれています。リミックスをお願いするとき、リミキサーさんたちには原曲に対する配慮とかはしなくていいので、やりたいようにやってくださいと伝えていたので、かなり皆さん自由にやってくださいました。ただ、dj TAKAにだけは、DJ SETUPでやってくださいと言いました（笑）。

——L.E.D.さんから、リミックスの楽曲を指定した方というのはいらっしゃるんですか？

L.E.D.　指定したという感じではないんですけれど……この人にこれを頼んだら困るんじゃないかなっていう無茶振りをだれかにしたかったんですけど、それが高田雅史さんです。高田さんには「QUANTUM TELEPORTASION」と「GRID KNIGHT」の2曲を送ったんです。僕としては「QUANTUM TELEPORTASION」をやってほしいけど、やりにくかったら「GRID KNIGHT」でもいいですよって言ったら、高田さんも「GRID KNIGHT」よりも「QUANTUM TELEPORTASION」の方が面白いよねって言ってくださって、そちらをやってもらいました。もちろん他の方同様、全然別の曲になって帰ってきましたよ（笑）。

——アルバムを聞くのがより楽しみになりますね（笑）。ところで、アルバムと同時に家庭用「GOLD」も発売されますが、こちらの新要素やポイントみたいなものはどこになりますか？

L.E.D.　ゲームとしての要素でいうと、いくつか新しい要素が入っていますので実際プレイしていただいて、皆さんの目で確認していただきたいですね。サウンドとしての一番のウリは、やはりⅡDXコラボレーションスペシャル。beatnation Recordsのメンバーのコラボレーション相手をファンの皆さんに決めてもらった企画です。今のところDJ Yoshitakaとjunさん、kors k君と猫叉Masterさん、そしてNAOKIさんとRyu☆君、Sota Fujimori君とSADAさんという感じになっていて、どの曲もかなり楽しめる曲になっていますよ。コラボレーション企画以外の新曲に関しても、実は新規のアーティストが入っていますので、こちらも楽しみにしていただければと思います。

——そちらも気になりますね。最後に、L.E.D.さんの1stアルバム『電人K』に込めた想いとは？

L.E.D.　僕の場合、個々の曲に特別なメッセージ性を含んでいる曲は少ないですし、たとえ込めていても一方的に込めているだけなので、ファンの皆さんに対してそこを強要するつもりはまったくないんです。もちろん、曲の解釈はいろいろしてくださってOKなんですけど、僕としては単純に音楽を聴いて気持ちよくなってもらいたいと思っていますので、このアルバムも何も考えないで楽しんでもらえたらなと思います。

（4月8日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）



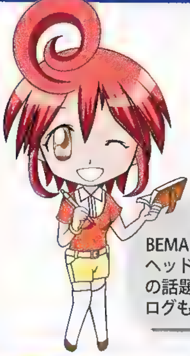
beatnation Records「電人K」

発売日：2008年5月29日
価格：3,150円（税込）
仕様：CD2枚組
※コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp）での専売となります。

ひと足先に『beatnation Records「電人K」』の収録曲が聴ける！

ケータイサイト「KONAMI ♪ MUSICフル」で、L.E.D.1stアルバム『beatnation Records「電人K」』からシングルカット曲先行配信中！
左のQRコードからアクセスしよう！

BEMANI ニュースヘッドライン 拡大版



白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！　気になったらブログもチェックしてくださいね。

CHECK 1
ポップンミュージック キャラクターイラストブック 第三弾がついに登場！

CHECK 2
BEMANI トップランカー決定戦 2008DVD 発売決定！

i-revo で動画配信！ IIDX コラボスペシャル 組み合わせ続々発表！

お待たせ！　Yahoo! ケータイ版「GuiterFreaks」5/1よりコナミネット DX で配信決定！

CHECK 1 今回は懐かしのキャラクターたちを収録！ ポップンミュージック キャラクターイラストブック 第三弾発売！

ポップンミュージック キャラクターイラストブック AC&CS pop'n music 1～5+pop'n stage



発売日：2008年4月25日
定価：1,200円（本体1,143円）
ISBN978-4-86155-222-9
発行・発売　（株）コナミデジタルエンタテインメント
※コナミスタイル（http://www.konamistyle.jp）でのご購入の方には先着特典しおりプレゼント！

ポップンミュージックのイラスト満載でお届けする、ポップンミュージック キャラクターイラストブックのが第三弾が登場ですよ♪　今回はなんと初代pop'n music からpop'n music5までとpop'n stageのイラストを収録！　表紙カバーは描き下ろし、さらにカバーを外したら、そこにも貴重なイラストが!?
隅から隅までポップンイラスト満載なんです。最近ファンになった子も昔からファンの子でも楽しめること間違いなし！

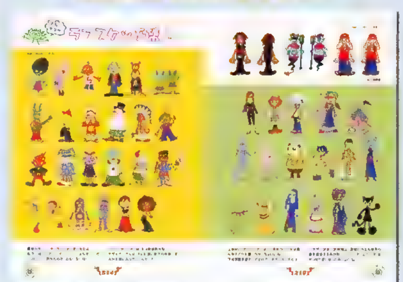


1Pカラーと2Pカラー、アニメパターンベストショット、キャラクタープロフィールなどがバッチリチェックできるよん。



ギャラリーページには、懐かしいイラストがいっぱい。WEBで公開してたイラストまで！

音乃のオススメポイント♪



な、なんとキャラクターのラフスケッチや当時の設定画なんかも大公開しちゃってます♪　これはもう、ファンならじっくりたっぷり見て損はなし！

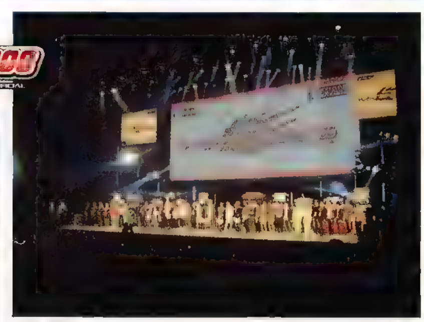
CHECK 2 あの感動と熱狂が再び！ BEMANI トップランカー決定戦 2008DVD が発売決定！

BEMANIプレイヤーの頂点を決定する大会、BEMANIトップランカー決定戦2008。最終決勝の様子を収録したDVDの発売が決定です！　真のトップランカーが生まれる瞬間、白熱する戦いのすべてが……。最終決勝を収録されたDVD5枚と特典ディスク1枚の合計6枚組なんです。当日参加できなかった人はもちろん、イベントに参加した人にもたっぷり楽しめる見ごたえバッチリのDVDですよん。

BEMANI トップランカー決定戦2008DVD

発売日：2008年7月11日予定
価格：7,140円（税込）
仕様：DVD5枚組＋特典DISC1枚





※写真はDVD内の1シーンではございません。

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆新曲ランクインの嵐！ 世代交代完了に王手!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Ristaccia / Zektbach	【136.4pts.】
2nd	EDEN / TËЯRA	【98.5pts.】
3rd	零 -ZERO- / TËЯRA	【90.9pts.】
4th	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【75.8pts】
5th	Digitank System / DJ Mass MAD Izm*	【68.2pts.】
6th	Anisakis -somatic mutation type"Forza"- / 朱雀	【53.0pts.】
7th	Apocalypse ~dirge of swans~ / Zektbach	【37.9pts.】
8th	REMINISCENCE / jun with Alison	【30.3pts.】
9th	Kick Out 仮面 / 上野圭市 (aka. Babyweapon,DJ SWAMI) feat.星野奏子	【26.5pts.】
10th	高高度降下低高度開傘 / Dr. Honda	【22.7pts.】

1st
Ristaccia
Zektbach
136.4pts.

今月も『DJ TROOPERS』の新曲「Ristaccia」が首位を獲得し、3連続首位を達成！　さらに先月から引き続き、「Digitank System」をはじめとする新曲の数々がランク内に急浮上した。上位を守り続ける「零」や「ブラジャス」に追い付く新曲は現れるのか!?

投票者の声
[illegible]

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆ついに8カ月目突入！ 「月光蝶」に敵無し!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【181.8pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【111.1pts.】
3rd	Concertino in Blue / 佐々木博史	【90.9pts.】
4th	檄東史記 / あさき	【80.8pts.】
5th	この子の七つのお祝いに / あさき	【50.5pts.】
6th	RËVOLUTIΦN / TËЯRA	【47.5pts.】
7th	CHOCOLATE PHILOSOPHY / 常盤ゆう	【43.4pts.】
8th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【40.4pts.】
9th	爆乱ヒットチャート / ギラギラメガネ団	【30.3pts.】
10th	MODEL DD8 / Mutsuhiko Izumi feat. Marty Friedman	【25.3pts.】

1st
月光蝶　あさき
181.8pts.

不動のカリスマとなった「月光蝶」の首位は今月も変わらず、ついに連続8カ月首位を達成。自己記録である12カ月連続首位を超えるビジョンも見えてきた……？　新曲と旧曲が入り乱れる状態も変わらず、『V5』まではある意味安定が続くのか？

投票者の声
[illegible]

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆彩葉、防衛に成功！ 上位不変は人気の証？

順位	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【179.1pts.】
2nd	セリカ	【141.81pts.】
3rd	緋浮美	【134.3pts.】
4th	ツガル	【82.1pts.】
5th	夏天	【59.7pts.】
6th	エリカ	【57.5pts.】
7th	美莉	【54.5pts.】
8th	リリス	【52.2pts.】
9th	士朗	【48.5pts.】
10th	ニクス	【44.8pts.】

1st
彩葉
179.1pts.

先月首位に返り咲いた彩葉が、今月も首位を防衛。さらに上位5位までのメンバーが不動のままという珍しい事態に！　ただし横一線だった前回と比べてそれぞれの票差は開き、逆に5位以降が新たに横一線の状態になっており、今後の変動が読めない状況に!?

投票者の声
[illegible] 川県　北川（綾君）／連続首位の栄光を再び！（福島県　yossy-X君）

KONAMI♪MUSICフル 月間ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト（収録）
1st	証 / 阿部靖広 feat.森亜紀子(pop'n music 16 PARTY♪)
2nd	chilblain / Glaring Radiokids(pop'n music 16 PARTY♪)
3rd	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
4th	feelin' me / kors k(KONAMI♪MUSICフル)
5th	この子の七つのお祝いに / あさき(神曲)
6th	檄東史記 / あさき(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock)
7th	RËVOLUTIΦN / TËЯRA(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock)
8th	ヒマワリ / 小坂りゆ(BeForU)
9th	ZETA～素数の世界と超越者～ / Zektbach(pop'n music 15 ADVENTURE)
10th	neu / 少年ラジオ(pop'n music 15 ADVENTURE)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

春の新生活にも馴染み始める季節ですが、BEMANIライフは常に変わらず！　「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、そんな五月病知らずのファンの皆さんからの投票を随時お待ちしています。

投票はアンケートハガキの自由欄で、3部門それぞれの1位～3位へ同時に投票できます。投票対象を選んだ理由や、応援メッセージも添えてもらえると嬉しいです！　今回もファン垂涎のBEMANIグッズプレゼントの、投票者限定の特別抽選枠をご用意しています！



今月は投票者の中から抽選でPS2版「beatmania IIDX 14　GOLD」を3名様にプレゼント！

こなみっくす リレーコラム

第27回 96ちゃん

アルカディア読者の皆さま、初めまして。ビーマニサウンドの96ちゃんと申します。以後何卒よろしくお願い申し上げます。と、お堅い挨拶はこのへんにして、こちらのコーナー初登場というわけで、ざっくばらんに自己紹介しておこうかなっと思いますー。僕は主にギタドラのサウンドなどをやってるフリをしてます。あとは、一応ギターやベースがちょこっと弾けるので、ほかの方々の楽曲にて演奏で参加してるフリをしています。今後の展望と致しましては、ギタドラ以外でも曲を作るフリができたらいいなっと思うフリをしてます。

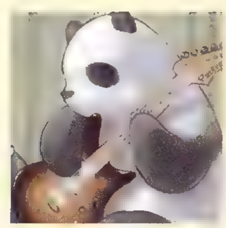
普段は社内でしこしことコンピューターで曲を作ったりしているのですが、昨年末に開催されたギタドライブではZEPP東京という舞台で、約2000人の皆さまの前でライブができて非常に楽しかったです。社内の方々はもちろん、個人的にあこがれだったプロのミュージシャンの方々と共演できたのは、まさにエキサイティング！　の一言につきますね。こちらのライブの模様はDVDになってコナミスタイルより絶賛発売中ですので、ぜひともチェックしてください。個人的に一番良くできたなーって思ったのはTOMOSUKEさんの明鏡止水という曲です。これはそれぞれアドリブ満載で、リハーサルの時もやるのがとても楽しかったです。

さてさて現在のギタドラはというと、次回作V5が絶賛制作中です。僕も少なからず参加させていただいているので、今後の動向にご注目ください。

というわけで、次回のこのコーナのバトンはシリアス路線～コミカル路線まで幅広い、変幻自在のギタドラデザイナー、『たかたん』さんにお渡ししたいと思います。僕個人的には、Jimmy Weckl先生とたかたんさんのコンビが織りなすムービーがとても大好きです。「この二人が組んで、真面目なクリップになるはずがない！」という名言（？）もありますので、次回のコラムの方も期待しております。

それでは皆さん、また会う日まで、さよーなら～。

（96ちゃん）



次回はたかたんさんが登場！

BEMANIプレイヤーの頂点、ここに決する!

BEMANI
トップランカー決定戦2008
最終決勝リポート

KONAMI OFFICIAL

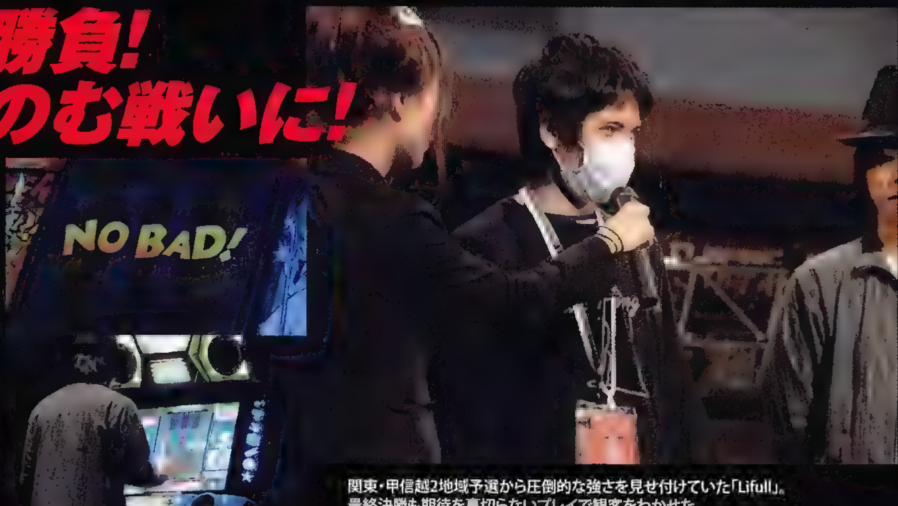


3月30日、過酷な予選をくぐり抜けたファイナリストたちが一同に集まった最終決勝。各々の思いを胸に秘め、ファイナリストたちはトップランカーの栄光を目指す。

※誌面では、敬称を略しています。

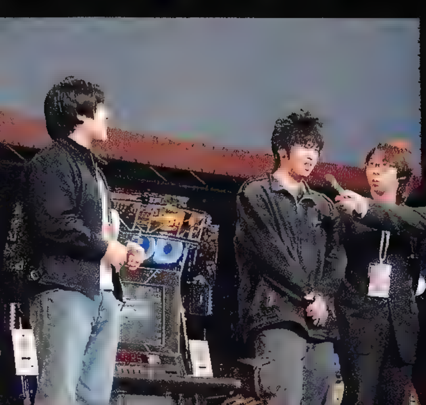
総合力勝負! 息をのむ戦いに!

『pop'n music 15 ADVENTURE』は予選の店内対戦モードで勝ち抜いた「Lifull」、「リリカ. P」、「CODA $」の三人での戦いとなった。最終決勝で三人が選んだのは、『グランヂデス(EX)』、『IDM(EX)』、『クラシック11(EX)』といったBPM変化は当たり前で、その上とてもクセがある譜面構成なので、それぞれでハイスコアをたたき出すには高い総合力を試される内容となった。一曲目からCOOL率の高いプレーが連発。二曲目には「CODA $」がフルコンボを出し、三曲目での逆転が出るか注目されたが、最終的にはⅡDXでも好成績を残した「Lifull」が全曲一位で文句無しのトップランカーとなった。



関東・甲信越2地域予選から圧倒的な強さを見せ付けていた「Lifull」。最終決勝も期待を裏切らないプレイで観客をわかせた。

熱い大接戦の中、光るプレー連発!







コンボが鍵を握る、わずかなミスも許されない戦い。一発勝負のプレッシャー、そして大観衆が見つめる中、最終決勝は進められた。

最終決勝に残ったのは「...76...」、「-FREEZA-」、そして前回のトップランカーの「3_AIHS_1」の三人。プレイした曲の合計スコアではなく、各曲の順位で得られるポイントを競うルールで、さらに自選曲で一位を取るとボーナスポイントがもらえる特別ルールもあったので、それぞれが勝つための選曲をしてきた。一曲目の『Timepiece phase Ⅱ』、二曲目の『under control』とも選曲者が一位を取れないという大混戦の中、二曲目終了時点で全員のポイントが並び三曲目の『MODEL DD4』で決着をつける、最後まで目が離せない展開となった。どの曲も高レベルな譜面で、高速オルタや運指の組み合わせといった要所で、ミスを出さないスーパープレイを観客に見せつける場面がたくさん見られ、最終決勝らしい見所の多い試合となった。その結果、二曲で一位を取った「...76...」がトップランカーに決定した。

ハイレベルな楽曲の応酬!



最終決勝の開始直前、三人の「我々ファイナリストは、勝ち負けにこだわってレベル98以上の曲だけを選びます!!」という宣言に会場が盛り上がる。





『DrumManiaV4 Rock×Rock』の最終決勝にこまを進めたのは、予選を勝ち抜いた「SETSUNA」、「MASUOSAN」、「SK.H04-Y」の三人。『The Least 100sec』、『MODEL FT2 Miracle Version』、『MODEL DD4』といったような全員が最高難度クラスの曲を選ぶハイレベルな戦いとなった。「ミスを少なくし、どれだけ長くコンボを続けられるか」というのが勝負のポイントとなった今回の戦い。ファイナリストのスティックさばきに魅了される中、特にギャラリーの目を引いたのが、「SETSUNA」による『MODEL FT2 Miracle Version』の演奏時だ。なんといすに座らず左足だけで支えるスタンディングプレーというスタイルで挑んだのだ。この曲では惜しくも三位ではあったが、自選曲で一位を取った「SETSUNA」が勝利を収めた。

フルコンボ連発! 息もつかせぬ大接戦!

一次予選からほとんどの選手が二つの課題曲をフルコンボで接戦となった『DanceDanceRevolution SuperNOVA 2』部門。たった数百点の差が決勝進出への明暗を分けるギリギリの展開となった。

決勝に進んだのは「MICH」、「P.-.TAKA」、「IKEPON」、そして注目の海外勢「513」。『PARANOiA MAX ～ DIRTY MIX ～』に譜面停止がいやらしい『Pluto』と、高難度譜面にも関わらずフルコンボを連発する四人だったが、最後に立ちはだかったのはあの『MAX300』。この結果次第ですべてが決まる緊張感の中、なんと「MICH」ただ一人がフルコンボを達成!!　同時に素晴らしいスコアを獲得し、トップランカーに輝いたのだった。



自信たっぷりのマイクパフォーマンスで会場をわかせていた「MICH」だったが、そのプレイもホンモノ。なんとすべての課題曲で最も高いスコアをたたき出していたのだ。





白熱のデッドヒート



前回より課題曲の難易度やプレイヤースキルに"進化"が見えた今大会。次回は一体どんなプレイが見られるのか？　彼らの活躍に今後とも期待していきたい。



予選課題曲はdj TAKAがくじ引きでつかんだ『AA』、『Candy Galy』の二曲。過酷な予選を通過した猛者ぞろいなだけあり、Hardクリアや AAAは当然、フルコンボ達成者も出て会場をわかせていたぞ。

ハイレベルな一次予選を勝ち抜き、決勝に上がったのは「LIFULL」、「DOLCE.」、「W-MESI」の三人。決勝の課題曲は『嘆きの樹』、『ピアノ協奏曲第1番"蠍火"』、『冥』とIIDXを代表する最難譜面のオンパレード。一曲目の『嘆きの樹』でリードを奪ったのは、『pop'n music』部門との二冠が期待される「LIFULL」。しかし、前大会の雪辱戦となる「DOLCE.」が『ピアノ協奏曲第1番"蠍火"』で点差を覆し、僅差のまま勝負の行方は『冥』対決へ……。会場中が緊張に包まれるなか、なんと「DOLCE.」がただ一人となるAAAを達成!!　晴れてトップランカーの栄光を勝ち取ったのだった。

激闘を制し、栄光をつかんだ者たち

pop'n music 15 ADVENTURE



オプションにBEATポップやを付けていたり、ボタンの押し方が指押しだったりとIIDXプレイヤーの特徴が見られる「Lifull」。

Lifull

〔関東・甲信越2地域〕

――今のお気持ちはどうですか。

Lifull（以下L） うれしいです。でも、二つ出るとそれなりに疲れましたし、違うゲームなので、判定が分からなくなったりしましたね。

――決勝についてですが、『グランヂデス』を選んだ理由はなんでしょう？

L 本当はあの曲はそんなにうまくはなかったんですけど、コンボをつなげる自信はあったので、それでコンボで魅せたいなって思って選んだんですけど、今回はうまくいきませんでしたね……。

――ほかの二人が選んだ曲はどうでしたか。

L IDMは大丈夫だったんですけど、正直なところ、クラシック11はちょっと、「これは負けるかな」って思いましたね。

――ポップンとIIDXの二タイトルを練習しているときに気持ちが落ち着かなくなるということはありましたか？

L だれもいないときに交互にやったり、そのときの気分でやったりしているので、特に焦る気持ちなどは無かったです。

――ポップンでは今回トップランカーとなったわけですが、今後の抱負やこういったプレイをしたいというものはありますか。

L 好きな曲をまったりとやりたい感じですね。

GuitarFreaksV4 Rock×Rock

...76...

〔東北地域〕

――率直に今の感想はいかがですか。

...76...（以下76） 今まで頑張った甲斐がありました。

――それはトップランカーに向けて調整してきたということですか。具体的に特別なことなどありますか？

76 同じ曲をできるまで、50回連続でやったりしましたね。あとはみんなが選びそうな曲を重点的にやっていました。

――ちなみに決勝でご自分が選んだ曲の選曲理由はどういった理由ですか？

76 あの曲に憧れてギターフリークスを始めたので、勢いで決めました。

――では、決勝進出が決まったときの感想はどうでしたか？

76 参加者のメンバーが全員強くて、残れるか分からなかったので、本当にうれしかったですね。

――二曲目で並んで三曲目で決勝が決まるということでプレッシャーがすごかったと思うんですが、どういう心境でしたか？

76 最後ということですべてを出し切りました。

――最後に、今後の抱負をどうぞ。

76 一人で楽しむんじゃなくて、みんなで楽しんでやりたいと思います。



一曲目で三位とスタートで出遅れたが、あきらめない不屈の精神と勝負強さで優勝を勝ち取った「...76...」。

DrumManiaV4 Rock×Rock



MODEL FT2 Miracle Versionは立ってプレイするのが本気という奇才の持ち主だ。

SETSUNA

〔東北地域〕

――今のお気持ちはどうでしょうか。

SETHUNA（以下S） 本当に勝てると思っていなかったので、かなりうれしいです。

――決勝ラウンドのときのあの重大発表はどういう風にして決まったんですか？

S あれはもう、盛り上げるために高難度の曲をやろうということになって、言ったセリフは前回のトップランカーのセリフをパクった感じになってしまいましたけどね。

――実際は勝ちにこだわっていたりしたんですか？

S 盛り上げるためにあえてこだわるということを宣言しましたが、実際は勝っても負けても楽しんでやろうみたいな感じでした。

――二曲目で立ってプレイしていましたが、あれはネタでやったわけではないんですよね？

S あの曲だけは立たないとできないんですよ。結局三位だったのでどのみちダメだったんですけど。

――トップランカーになって、何か気持ちの切り替わりのようなものはありますか？

S 今回エリア予選もぎりぎりで危なく通過したきた感じで優勝しちゃったので、次回は危なげなく、やっていきたいと思いますけども。

――それは、連覇を狙うということですか。

S 連覇狙いたいですね。

DanceDanceRevolution SuperNOVA 2

MICH 〔ワイルドカード〕

――今の率直な感想はどうですか。

MICH（以下M）　普通にやれば絶対に勝てると思っていたので、普通にやれてよかったかなと。

――相当自信があったように見えましたが。

M　僕は大口ということで有名ですから（笑）。

――それで自分を盛り上げているみたいな？

M　でも、それで結構緊張したりとか（笑）。

――普段通りのパフォーマンスはできましたか？

M　難しいところはうまいことといったんですけど、簡単なところでちょっとミスしていたかな。

――それはやっぱり、大会ならではでしょうか？

M　さすがにあれだけ観客がいるのは、個人の大会とかではなかなかないですからね。

――最後のMAX300でフルコンボを達成しましたが、普段と比べると出来はどうでしたか？

M　普段よりは悪いかなと。でも、気合いは入ってたので、まあまあのスコアでした。

――この大会を通して、一番印象に残ったことは？

M　『DDR』がトップランカー決定戦の種目になってくれて、今まで続けてて本当に良かったなぁと。決勝に残ったほかの人もみんな言ってましたね。

――もし次回があったらどうしますか？

M　絶対防衛しますよ！　次は2～3年後辺りなのかな？　僕、そしたら三十路なんですけど（笑）。



「優勝するって分かってたからスーツを持ってきました」とは本人の弁。素晴らしい自信、そしてパフォーマンス!!



オンライン予選から一位を取り続けた「DOLCE.」。走り続ける彼を止められるプレイヤーは出てくるのだろうか？

beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS

DOLCE. 〔東北地域〕

――今の率直な感想をお聞かせください。

DOLCE.（以下D）　本当にうれしいです。

――前回の雪辱を晴らし優勝となりましたが、今回の大会までの間っていかがでしたか？

D　考え方が変わりましたね。うまい人を見て、もっと努力をしなきゃなって思いました。

――練習量とか変わりました？

D　そうですね、多いときは一日に2～3時間くらい練習するようになりました。

――前回はものすごく緊張していましたが、今回の大会はどうでした？

D　今回も緊張しました（笑）。

――1、2曲目が終わったときに割と僅差でしたよね。その時に『冥』を前にした時の心境は？

D　かなりのプレッシャーでした。

――『冥』でAAAを達成して拍手が巻き起こっていましたが、やっぱり気持ちよかった？

D　緊張しやすい性格のせいか逆に緊張しちゃいました（笑）。でも、努力した分成果が出てよかったと思います。

――ひとまずこれで一つの頂点に立ったわけですが、さらに上を目指していくのでしょうか？

D　全然目処は立ってないです。とりあえず今は勝てて良かったという感じですね。

トップランカーのテクニックの秘密に迫る！

次号から トップランカー企画開始！

大会総括

コナミデジタルエンタテインメント
ビーマニプロダクション　エグゼクティブプロデューサー

大田 良彦氏



BEMANIシリーズのプロデューサーとして、数々の作品を世に送り出してきた。この日の表彰式では、プレゼンターとして登場。

BEMANIトップランカー決定戦2008は、BEMANIの10周年が終わり、これから新たにスタートを切るスタートダッシュという意味がありました。BEMANIを今以上にダッシュさせるには、多大なエネルギーが必要になってきます。このイベントを通して、そのエネルギーをもらおうと思っていました。プレイヤー皆さんの熱い想いと、頑張っている人に向かってBEMANIを届けているという実感、それが我々の強力なエネルギーになりますから。皆さんのプレイは、やはり我々の想像を超えていました。

予想以上のパワーチャージでしたので、これからもいろいろな面で、このパワーを使って頑張っていきます。



ファイナリストたちのプレイはどれも芸術の域に達していたものばかり。ファイナリストたちのプレイを目標にこれからも多くのユーザーに楽しんでもらいたい。





今月も新要素・新情報を公開！

新要素の配信で、さらに面白さ広がる学園生活！　今月は新アイテムの紹介と、各種最新情報をお届けするぞ。

クイズマジックアカデミー5

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

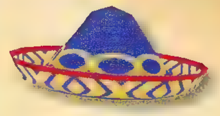
君はもう手に入れたか!?『V』新アイテム一部紹介！

対戦開始前の参加生徒一覧や、決勝戦のステージなどで、生徒の個性を表現できるカスタマイズアイテムの数々。『V』でさらに豊富になったこれらの中から、個性的な逸品を紹介しよう！



極彩色の南国外套。派手さも案外悪くない。

ポンチョ
300 マジカ



派手で陽気な山高麦藁帽。ポンチョとセットでぜひ。

ソンブレロ
300 マジカ





気分はまさにメキシカン、陽気になれること間違いナシのアミーゴセット。普段の制服姿からかけ離れて心機一転、スランプ脱出の一助になるかも！



赤地に金細が華やかでりりしいマーチングユニフォーム。本日も堂々勝利の大行進であります。

鼓笛隊衣装
400 マジカ



大きなMマークがポイントのマーチングハット。鼓笛隊衣装と合わせてどうぞ。

鼓笛隊帽子
200 マジカ



女子生徒の鼓笛隊衣装は、短めのスカートがとってもキュート。ぜひバトンと合わせて行進の華に！



行進の花形アイテム。著名な魔法使い一族のトレードマークでもあったとか。

バトン
120 マジカ



鼓笛隊に必須の打楽器です。嵐を呼ぶぜ！

ドラム
300 マジカ



自慢のドラムテクを見せ付けろ！

ドラムスティック
80 マジカ

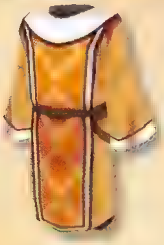


男子用の鼓笛隊衣装には、力強いドラムセットが似合います。オイラはドラマーとばかりに乱打乱打!!

アミーゴ極めてみました！



上のアミーゴセットにひげとマラカスを加え、どこに出しても恥ずかしくないアミーゴに仕上げてみました！　このド派手衣装なら、勝ち負けを問わずいつでもノリノリ!?



遥か昔、新たな土地を求め旅した魔法使いたちの伝承にまつわるローブ。丈夫な厚手の生地で出来ています。

良き地の衣
350 マジカ



良き地の衣と対になる幅広のつば無し帽。儀礼用にも使われます。

良き地の頭巾
200 マジカ



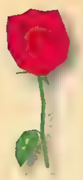


どことなく異邦の地の雰囲気が漂う衣装で、心に凪を。いかにも集中力が高まりそうなこの衣装、見ての通りマジペにもしっくりきます。



ド派手な星型のメガネ。
似合うのはスーパースターのみ!
キミにはその資格があるかい?

スターメガネ
400 マジカ

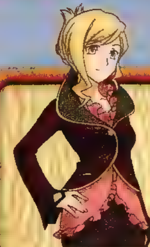


口元に咲いた一輪の情熱。踊れ、セニョール。唄え、セニョリータ。

カルメンローズ(赤)
300 マジカ



セット以外にも、個性的なパーツアイテムがたくさんあります。目指せ、自分だけのコーディネート!



新たな検定試験いよいよ登場!

『V』の新要素である一人用の「検定試験」モードに、いよいよ待望の新たな試験内容が登場! 今回は歴史と芸能関連の出題だ。

自分の得意ジャンルが来た! という人は、ぜひランクAやSを目指してみてほしい。検定の成績は全国対戦の参加生徒一覧でもアイコンで表示されるので、その実力をほかの生徒に見せ付けることができるぞ!



アメリカ検定

開拓者の魂が築き上げた超大国・アメリカに関する問題が、歴史のみならず文化やスポーツなど、幅広く出題される検定。これで全問正解できれば、あなたも立派なアメリカ人!?

戦国時代検定



世は乱世、忠義策謀下克上! とばかりに激動が続いた、日本の戦国時代。武将名や合戦名、写真のように城の名前など、日本が誇る熱い武者魂が試される問題が出題されるぞ。



お笑い検定

芸能ジャンルマスター待望? こちらは西へ東へ地方を問わず、「お笑い」全般の問題が出される検定だ。お笑いの検定だからって、回答でボケてもツッコミは来ないぞ!(当然)

アカデミーからのお知らせ

メディア展開など、注目情報満載の「QMA」ワールド。
より「QMA」を楽しむためにも、要チェック!

『V』初の全国大会6月中旬に実施!!

『V』では初の開催となる、オンライン大会の開催が決定! 「第一回全国大会」と題されたこちらの大会は、プレイヤーならだれでも筐体でプレイして参加できるオープン大会です。

大会形式などの詳細については、センターモニターの情報のみならず、公式HPでも公開! 上位を目指すなら毎日こまめにチェックすべし!

KONAMI公式ホームページ
http://www.konami.jp

WEBサイトでアイテムを購入!



WEBサイトでアイテムを購入可能に!? 先行販売や、ここでしか入手できないアイテムも登場予定。

e-AMUSEMENT PASSメンバーズサイト
http://www.ea-pass.konami.jp/

オリジナルマンガを携帯コンテンツで配信中!

個性的な生徒や先生がひしめくアカデミー内の様子を描く、オリジナルのマンガが読めるコンテンツが絶賛連載中! 『QMA』の世界観が広がり、よりゲームが楽しめること間違い無し。

こちらは携帯専用サイトですが、ほかのコナミ作品のマンガなど、豊富な内容が楽しめます。

ようこそクイズマジックアカデミー
週刊コナミ(http://w573.jp)内で連載中
iモード/ Yahoo!ケータイ/ EZweb対応
月額315円(税込み)



こちらの桜みさき先生をはじめ、すずきけい先生、桜瀬リコ先生と、キャラたちに負けじと個性的な執筆陣が描く面白学園生活! 『QMA』プレイヤーなら、思わず反応してしまうネタが満載です。

競走馬カードゲーム稼働開始!!

HORSERIDERS™

HORSERIDERS（ホースライダーズ）
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：競馬トレーディングカードゲーム
　　　　　　&オンライン対戦マスビデオゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日　：2008年4月（稼働中）
■使用基板：ー

公式サイト
http://www/konami.jp/

Text：ケンちゃん

勝負に勝つには馬を知り、レースを知れ!!

プレーアビリティ

プレーアビリティとは、競走馬や騎手の能力や成長力を一時的に高める効果がある。これは入厩しているホースカードの属性の組み合わせにより変化し、そのホースカードの属性は、6種類の能力（スピード、スタミナ、瞬発力、勝負根性、折り合い、実績）のうち一番高い能力が属性となる。

プレーアビリティの種類（一部公開）

コンディションUP	レース時の騎乗馬のコンディションが上がります。
気合いUP	レース時の騎乗馬の気合いが上がります。
疲労軽減	レース後、騎乗馬のコンディションの減りを抑えます。
スピード能力UP	レース時の騎乗馬のスピード能力が上がります。
スタミナ能力UP	レース時の騎乗馬のスタミナ能力が上がります。
瞬発力能力UP	レース時の騎乗馬の瞬発力能力が上がります。
勝負根性能力UP	レース時の騎乗馬の勝負根性能力が上がります。
折り合い能力UP	レース時の騎乗馬の折り合い能力が上がります。
仕掛け能力UP	レース時の騎手の仕掛け能力が上がります。
位置取り能力UP	レース時の騎手の位置取り能力が上がります。
スタート能力UP	レース時の騎手のスタート能力が上がります。

組み合わせ例

パターンA



スピード能力UP
この組み合わせでスピードアップ！　これでレースでも他馬をスピードの差で圧倒できるはずだ。

パターンB



スタミナ能力UP
スタミナをアップさせれば、最後に使える脚が伸びる。長距離戦を走る際にも役立つプレーアビリティだろう。

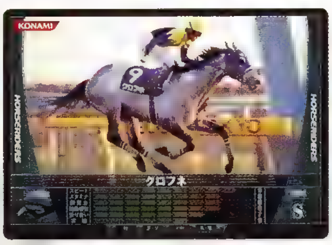
優先順位があるぞ

そのホースカードに一番高い能力が複数存在する場合は、ホースカードに記載されてある能力の上側から順番に優先度が高くなる。また、属性は競走馬の成長は関係なく、初期能力でもっとも高い能力が選ばれることを覚えておこう。

実績 ＜ 折り合い ＜ 根性 ＜ 瞬発力 ＜ スタミナ ＜ スピード



無敗で三冠を制し、さらに天皇賞（春）、宝塚記念、ジャパンカップ、有馬記念を制した日本競馬最大の英雄。その能力もトップクラスだ。



NHKマイルカップ、ジャパンカップダートと、芝、ダートを問わず活躍した芦毛の名馬。故障引退の無念をプレイヤーの手で晴らそう。



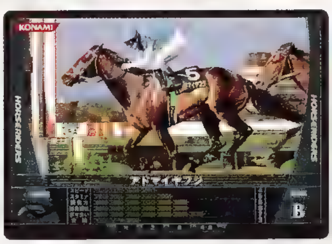
往年の名ジョッキー柴田政人に最初で最後の日本ダービー勝利をプレゼント。ビワハヤヒデ、ナリタタイシンとともに三強時代を築いた。



外国人ジョッキー、ミルコ・デムーロを背に皐月賞、日本ダービーの二冠を獲得した。サンデーサイレンスの晩年に出現した傑作だ。



2歳夏デビュー以来から快速馬として名を馳せ、3歳にしてスプリンターズSを制する。脚の回転が速い、独特のピッチ走法で走る。



アドマイヤベガ産駒の代表格。今年は中山金杯を制し、京都記念2着、阪神大賞典6着。早世した父の血を受け継ぐ走りを期待したいところ。



オーナーが娘に名前をつけさせたという逸話がある、阪神ジュベナイルフィリーズ覇者。GIを制覇したが、その後は低迷が続いている。



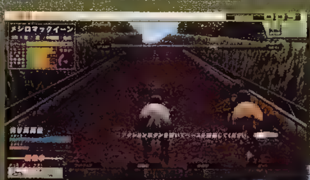
ディープインパクトの弟で、父がサンデーサイレンスからアグネスタキオンに。兄が有馬記念を制した日に、弟もレースに勝利している。

調教でパワーアップ!

競走馬を鍛える調教は、その種類によって効果が変化する。全部で右の7種類があり、さらに馬なり<軽め<強め<一杯の4種類の調教方法が存在する。この馬なり〜一杯は調教の強さを表しており、馬なりだと軽く、一杯だときつい調教を行なう。なお、レース前の調教は必ず2頭を競い合わせる併せ馬という調教形式になる。この調教はパラメータが上がりやすいので、うまくムチを調整して使ってパートナーより先にゴールしよう。

コンディションを考えて調教を!

今現在のコンディションによって調教による能力変化、コンディション自体の上下が変わってくる。上がり調子の時は強め、一杯などハードな調教をしても調子を整えやすくなり、さらに能力の向上も期待できる。一方下がり調子時ハードな調教をすると調子を大きく崩してしまう。そのため、下がり調子の時はコンディションアップする砂浴び、飼葉、森林浴のような調教をしよう。



レース直前の調教は、写真のように2頭並んで走る「併走」で行なわれる。



ムチをうまく使い、併走相手に勝利すれば、能力、コンディションがアップ!

調教7種公開



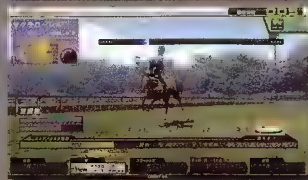
坂路

能力の飛躍的な向上が望めるが、コンディションを大きく崩す[illegible]



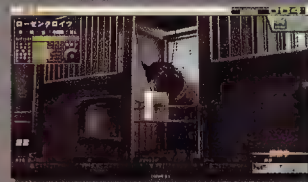
砂浴び

馬が砂浴びする。主に瞬発力が向上し、さらにコンディションもアップする。



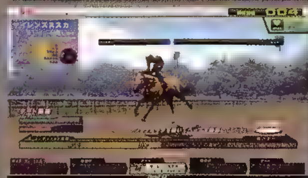
芝

芝コースでの調教。芝のレースで必要なスピード能力の向上が期待できる。



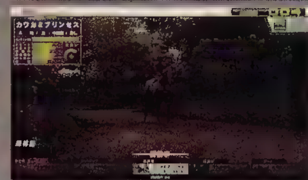
飼葉

飼葉を食べさせ、スタミナ能力の向上とコンディションの回復に効果あり。



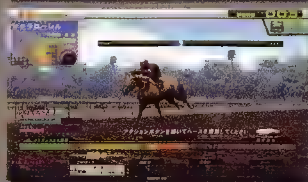
ダート

砂をちりばめたダートコースでの調教。競走馬のスタミナアップに効果的。



森林浴

森林の中を散歩させる調教で、コンディションの大幅な回復が期待できる。



ウッドチップ

地面に木屑を敷き詰めたコースでの調教。バランスよく能力がアップする。

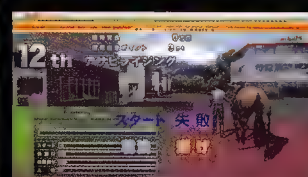
出走するには出走ポイントが必要



レースに出走するには出走ポイントが必要で、これはその競走馬のランクが高いほど大量に必要。少なくなったらDランクを走らせよう。

コンディションについて

コンディションは発揮できる能力に影響する。コンディションの上下を測るには、コンディションパラメーターを見よう。明るいときが上がり調子で暗いときが下がり調子だ。



コンディションが悪いまま出走しては、勝てるレースも勝てない。不調な馬は回復に努めよう。



牝馬にして牡馬3歳の頂点を決める日本ダービーに勝利した名馬。以降はジャパンカップ、ドバイDF4着とイマイチだが復活が期待される。



圧倒的スピードを武器に、他馬に影をも踏ませぬ逃げで競馬場を沸かした名優。故障した天皇賞(秋)はだれもが忘れられないレースだろう



GIで2着が多く、シルバーコレクターと揶揄されつつもファンに愛された名馬。ラストランの香港ヴァーズで初GI制覇を成し遂げた。



姉がオークス馬、兄が菊花賞馬、父がサンデーサイレンスという超良血馬で、自身も桜花賞、ヴィクトリアマイルを制した。



2歳牡馬の頂点を決める朝日杯フューチュリティSに勝利した馬で、父ステイゴールド、母父メジロマックイーンと渋い血統を持つ。



東京が得意なトニービン産駒の代表馬の一頭で、東京2400mのGIオークスを制した。全21戦、一度も掲示板をはずさない堅実な馬だった。



GIIスプリングSを制したディープインパクトの兄。現在もオープン馬として現役で走っており、重賞制覇が期待される一頭だ。



去年の有馬記念を人気薄で制し、日本中の競馬ファンをあっといわせた中山巧者。今年もGIIの日経賞を制し、順調なスタートをきった。

レース画面の見方

メインとなるレースシーン。画面で情報をしっかりつかもう。

競走馬カードをコントロールパネルに置き、それを前後左右に移動させることで競走馬を感覚的に操れる、画期的なレースシーンが売りの本作。出走ゲートでのスタートゲームを行なった後は、左写真のような画面でのレースがスタートされる。レースではもちろん1着になり、勝利を上げるのが目的だが、自分の騎乗してる競走馬と他馬の力関係上、目的達成が難しいレースも必ず出てくるはず。そんな状況下も、人気よりひとつでも上の着順を目指すために、レース画面で確認できる情報をすべて把握し、騎乗馬の脚質、レースペースに適した位置取りやアクションボタンを使った仕掛けのタイミングを考えていこう。



出走できるのは入厩中の競走馬のうち1頭。出走ポイントと相談して決めよう。



❶レース情報　**❷現在の順位**　**❸位置取り**　**❻出走馬一覧**

❹パラメータゲージ

パラメータゲージは、今現在の競走馬の速度とスタミナの残量が表示されている。競走馬カードをコントロールパネルの前面に移動させることで、スピードゲージが増加する。一方スタミナゲージは、ムチやスピードアップすることで消費量が多くなるのだ。

❺カメラ変更ボタン

視点切り替えボタンには、1：騎手から見た視点、2：騎乗馬の後方から見た視点、3：馬群を見渡せる視点、4：TV中継のような視点の4つが存在する（上写真は3）。4はリアルな視点でレースを楽しめるが、他馬と騎乗馬の位置関係が把握しにくいのが難点だ。

全国大会開催!!

『ホースライダーズ』では、4月25日より毎週末ごとに全国大会が実施されるぞ。予選期間中の金、土曜日に本作をプレイし、獲得賞金が上位100名以内に入ると決勝に進出。そして決勝進出者同士で日曜日に獲得賞金総額を争うことになる。決勝への進出は日曜日のプレイスタート時、そして決勝の結果は翌週月曜日以降の初プレイ時に画面上に表示されるので、見逃さないように。なお、全国大会でトップ10に入賞すると「トップクラスジョッキー」の称号が獲得できる。最強の騎手の栄冠を獲得せよ！



決勝へ進むために賞金を稼ぐ。金土日は『ホースライダーズ』三昧か!?



祖父メジロアサマ、父メジロティターンに続く、3代天皇賞制覇を成し遂げた90年代初期の名馬。仔のホクトスルタンに4代連続の期待がかかる。



圧倒的な強さで三冠、有馬記念を制したナリタブライアンの兄で、自身も菊花賞、天皇賞（春）、宝塚記念を制している。



皐月賞、日本ダービー、天皇賞（春）、天皇賞（秋）を制した、テイエムオペラオーと並ぶオペラハウスの代表産駒。今も現役続行中だ。



菊花賞を制し、長い間GI戦線で活躍し続けたサッカーボーイ産駒。父としてもベッラレイアを出し、これからの活躍が期待される。



中山記念、マイラーズCなどGIIを計4勝したが、GIでは安田記念3着、ムーラン・ド・ロンシャン賞2着と栄光に手が届かなかった。



牝馬三冠路線をいずれも一番人気で挑んだが、2着、4着、4着と勝利には届かなかった。重賞はローズSなど、計4勝を上げている。



父は名種牡馬ブライアンズタイムで、姉にオークス馬ダイワエルシエーロを持ち、自身も京都金杯、アーリントンCとGIIIを制している。



7歳までは中央競馬、それ以降は16歳まで地方・高知競馬で走り続け、サラブレット系競走における最高齢出走記録を保持している。

カードリスト&レースカレンダー一挙公開

ここでは現時点で判明している競走馬のカードリストと、年間レースカレンダーを公開。古今東西の名馬が集結しているので、お気に入りを探してみよう。

カードリスト(判明分、76種公開)

馬名	スピード	スタミナ	瞬発力	勝負根性	折り合い	実績	ランク	性別	馬場適正	距離適性	脚質
ディープインパクト	10	9	10	8	7	10	SS	牡	芝	中長	差・追
メジロマックイーン	9	10	7	8	8	10	SS	牡	芝	中長	先行
トウカイテイオー	10	9	8	9	8	9	SS	牡	芝	中	先・差
ウオッカ	8	6	10	8	7	6	S	牝	芝	マ中	差・追
クロフネ	9	8	8	8	7	6	S	牡	芝・ダ	マ中	先・差
サイレンススズカ	10	9	6	8	5	7	S	牡	芝	中	逃げ
メイショウサムソン	8	10	6	8	7	9	S	牡	芝	中長	先・差
ビワハヤヒデ	8	10	6	8	9	10	S	牡	芝	万	先行
ハーツクライ	8	10	8	7	7	7	S	牡	芝	中	自在
イングランディーレ	5	8	5	6	7	5	A	牡	芝・ダ	長	逃げ
アドマイヤベガ	7	6	8	6	5	6	A	牡	芝	中	追込
ウイニングチケット	8	7	6	7	5	6	A	牡	芝	中	差し
オレハマッテルゼ	8	5	9	7	7	5	A	牡	芝	短	先行
メジロブライト	7	9	8	6	7	8	A	牡	芝	中長	追込
ステイゴールド	6	9	7	8	5	7	A	牡	芝	中長	差し
ダンスインザムード	9	5	9	5	5	7	A	牝	芝	マ中	先行
ダンツフレーム	7	6	8	7	8	6	A	牡	芝	中	差し
ナリタトップロード	6	9	9	6	8	9	A	牡	芝	中長	先行
ネオユニヴァース	7	8	7	7	7	8	A	牡	芝	中	差し
シンコウラブリイ	9	6	7	8	6	8	A	牝	芝	マ	先行
ヒシミラクル	6	9	5	7	7	7	A	牡	芝	中長	差し
メジロライアン	7	9	5	6	7	7	A	牡	芝	中長	差し
アイルラヴァゲイン	5	4	7	5	6	3	B	牡	芝	短	先行
アドマイヤフジ	4	5	6	6	7	3	B	牡	芝	長	差・追
アストンマーチャン	7	4	6	6	5	5	B	牝	芝	短	逃・先
サンライズバッカス	6	4	7	6	6	5	B	牡	ダート	マ	差・追
アドマイヤキッス	6	4	7	5	7	5	B	牝	芝	中	差し
エリモハリアー	5	4	7	6	6	3	B	セン	芝	中	差し
ジャリスコライト	4	4	8	6	7	3	B	牡	芝	中	差し
デアリングハート	7	4	5	6	5	4	B	牝	芝	マ	先行
ドリームジャーニー	5	4	8	7	6	4	B	牡	芝	中	追込
ハイアーゲーム	4	5	7	4	5	3	B	牡	芝	中長	差・追
ビッグゴールド	4	5	5	6	7	4	B	牡	芝	中長	逃・先
レディパステル	5	6	7	7	7	6	B	牝	芝	中	追込
ローエングリン	7	7	6	4	5	7	B	牡	芝	マ中	逃げ
アサヒライジング	7	5	6	7	7	5	B	牝	芝	マ中	逃げ
アドマイヤメイン	4	6	5	6	7	4	B	牡	芝	中	逃げ
サクラセンチュリー	4	6	8	5	7	5	B	牡	芝	中長	追込
ヴァーミリアン	4	5	8	5	7	4	B	牡	ダート	中	先・差
アグネスジェダイ	4	3	4	6	5	2	C	牡	ダート	短	逃・先
シェルズレイ	3	3	4	6	5	3	C	牝	芝	マ中	先行
タイガーカフェ	4	3	4	4	5	3	C	牡	芝	中	先・差
タイキリオン	4	3	4	5	6	3	C	牡	芝	短	先行
アルーリングボイス	5	3	6	6	6	3	C	牝	芝	短	自在
テイエムプリキュア	4	3	4	7	7	3	C	牝	芝	短中	先・差
ニシノドコマデモ	3	3	6	5	5	3	C	牡	芝	中	追込
マイネルスケルツィ	5	3	5	6	7	4	C	牡	芝	マ	先行
トキオパーフェクト	6	3	5	4	5	3	C	セン	芝・ダ	短	逃げ
ビッグプラネット	4	3	5	6	6	3	C	牡	芝	マ	逃げ
フォーカルポイント	4	3	7	4	6	3	C	牡	芝	マ中	追込
ブラックタイド	4	3	7	5	5	3	C	牡	芝	中	先・差
フレンドシップ	3	3	7	7	7	3	C	牡	ダート	中	先行
マイネルレーニア	4	3	5	7	7	3	C	牡	芝	短	逃・先
レギュラーメンバー	6	6	3	5	5	6	C	牡	ダート	中	逃げ
ヴィータローザ	5	5	6	4	5	5	C	牡	芝	中	差し
グラスボンバー	3	3	6	6	6	4	C	牡	芝	マ中	差し
シーキングザベスト	5	3	6	7	6	3	C	牡	ダート	短	先行
マツリダゴッホ	3	3	7	6	6	3	C	牡	芝	中	差し
イクスキューズ	4	3	5	6	5	3	D	牝	芝	マ中	先行
グラスポジション	3	4	6	5	7	3	D	牡	芝	中長	差・追
サンライズキング	4	2	4	5	5	2	D	牡	ダート	短中	逃・先
タイキエニグマ	3	2	6	6	5	2	D	牡	ダート	短中	先・差
ツムジカゼ	2	2	5	5	5	2	D	牡	ダート	短中	先・差
トウショウシロッコ	3	3	5	5	6	3	D	牡	芝	中	差し
オースミレパード	3	2	5	6	7	2	D	牡	ダート	短中	差・追
ビッググラス	3	3	5	7	6	3	D	牡	ダート	マ	先行
スリーアベニュー	3	2	7	6	5	3	D	牡	ダート	短	差・追
タマモサポート	3	3	5	5	5	3	D	牡	芝	中	先行
トウカイエリート	2	3	5	6	6	3	D	牡	芝	長	先・差
ニュービギニング	3	2	6	6	7	2	D	牡	芝	中	追込
マチカネオーラ	3	3	6	6	6	3	D	牡	芝	中	差し
メイプルロード	3	2	5	4	5	3	D	牝	芝	短	差し
ライラプス	4	2	5	6	7	3	D	牝	芝	マ	差し
ウイングランツ	2	4	6	6	7	3	D	牡	芝	長	追込
マイネルデュプレ	3	3	7	5	5	3	D	牡	芝	マ	追込
ラッシュライフ	3	2	5	7	7	3	D	牝	芝	短	先行

レースカレンダー

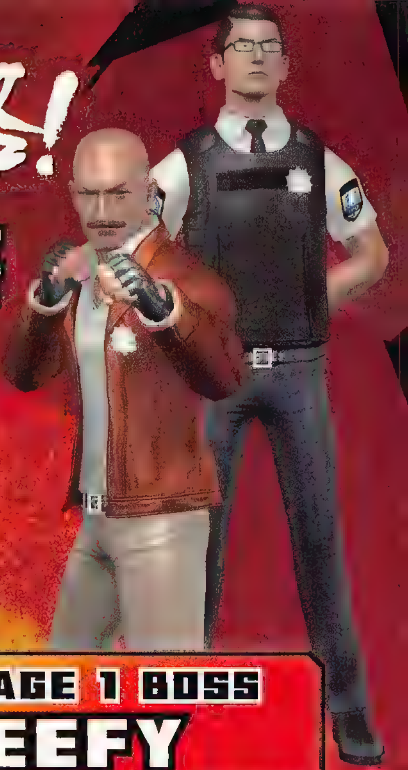
月	グレード	レース名	競馬場	距離(m)	条件
1	GⅢ	京都金杯	京都	1600	なし
	JpnⅢ	京成杯	中山	2000	なし
	GⅡ	アメリカJCC	中山	2200	なし
	GⅢ	根岸S	東京	1400	なし
2	JpnⅢ	小倉大賞典	小倉	1800	なし
	GⅢ	ダイヤモンドS	東京	3400	なし
	GⅠ	フェブラリーS	東京	1600	なし
	JpnⅢ	クイーンC	東京	1600	牝限定
	GⅡ	中山記念	中山	1800	なし
3	JpnⅡ	弥生賞	中山	2000	なし
	JpnⅢ	ファルコンS	中京	1200	なし
	GⅡ	阪神大賞典	阪神	3000	なし
	GⅠ	高松宮記念	中京	1200	なし
	1600万下	心斎橋S	阪神	1400	なし
4	GⅡ	産経大阪杯	阪神	2000	なし
	JpnⅠ	桜花賞	阪神	1600	牝限定
	JpnⅡ	ニュージーランドT	中山	1600	牡 牝
	JpnⅠ	皐月賞	中山	2000	牡 牝
	GⅢ	アンタレスS	京都	1800	なし
	GⅠ	天皇賞(春)	京都	3200	牡 牝
5	JpnⅠ	NHKマイルC	東京	1600	牡 牝
	GⅢ	新潟大賞典	新潟	2000	なし
	GⅠ	ヴィクトリアマイル	東京	1600	牝限定
	GⅡ	京王杯SC	東京	1400	なし
	JpnⅠ	オークス	東京	2400	牝限定
	GⅡ	東海S	中京	2300	なし
	JpnⅠ	日本ダービー	東京	2400	牡 牝
6	GⅡ	金鯱賞	中京	2000	なし
	GⅠ	安田記念	東京	1600	なし
	JpnⅢ	ユニコーンS	東京	1600	なし
	GⅢ	CBC賞	中京	1200	なし
	OPEN	バーデンバーデンC	福島	1200	なし
	GⅠ	宝塚記念	阪神	2200	なし
	OPEN	福島テレビオープン	福島	1800	なし
7	JpnⅢ	函館スプリントS	函館	1200	なし
	GⅢ	プロキオンS	阪神	1400	なし
	GⅢ	アイビスSD	新潟	1000	なし
	JpnⅢ	函館記念	函館	2000	なし
	JpnⅢ	小倉記念	小倉	2000	なし
8	GⅢ	関屋記念	新潟	1600	なし
	JpnⅢ	北九州記念	小倉	1200	なし
	JpnⅡ	札幌記念	札幌	2000	なし
	JpnⅢ	キーンランドC	札幌	1200	なし
9	OPEN	BSN賞	新潟	1200	なし
	GⅡ	セントウルS	阪神	1200	なし
	JpnⅡ	セントライト記念	中山	2200	なし
	JpnⅡ	神戸新聞杯	阪神	2400	牡 牝
	GⅠ	スプリンターS	中山	1200	なし
10	GⅡ	京都大賞典	京都	2400	なし
	JpnⅠ	秋華賞	京都	2000	牝限定
	OPEN	エニフS	京都	1400	なし
	JpnⅠ	菊花賞	京都	3000	牡 牝
	GⅠ	天王賞(秋)	東京	2000	牡 牝
11	GⅢ	武蔵野S	東京	1600	なし
	GⅡ	アルゼンチン共和国杯	東京	2500	なし
	GⅠ	エリザベス女王杯	京都	2200	牝限定
	GⅢ	福島記念	福島	2000	なし
	GⅠ	マイルCS	京都	1600	なし
	OPEN	霜月S	東京	1400	なし
	GⅠ	ジャパンCダート	東京	2100	なし
	GⅠ	ジャパンC	東京	2400	なし
12	JpnⅢ	中日新聞杯	中京	2000	なし
	GⅢ	鳴尾記念	阪神	1800	なし
	GⅡ	阪神C	阪神	1400	なし
	GⅠ	有馬記念	中山	2500	なし



漢（おとこ）の序盤戦を攻略！

アクション刑事（デカ）





拳コントローラーで数々のアクションをキメる、近代技術の粋と漢（おとこ）が詰まった本作。まずは1面と2面で、君の漢を呼び覚ますがいいさ!!

アクション刑事（デカ）
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：マルチ体感アクション
■操作方法：体感アクションコントローラ
■発売日：2008年4月（稼働中）
■使用基板：

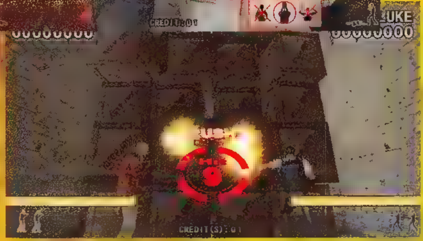
公式サイト　http://www/konami.jp/

STAGE 1

N.Y.の武闘派マフィア「ドラゴンヘッズ」へ、ジェイク捜査官が漢流潜入捜査を執行！　行く手を阻むのは!?

道中に登場するのは、耐久力もからっきしのギャングのみ。ここはアクションに慣れるためにも、下枠内を参考にさまざまなパンチアクションを練習してみよう。特にガードと、アッパーによるK.O.はここでしっかり身に付けておかないと漢が廃る。





どう動けばパンチが出るのか検証し、自分の拳闘スタイルを確立せよ！　ボス戦前の木箱破壊でも、レッツ連打の練習。

ACTION



拾った銃でガンアクション

パンチアクション戦が終了すると、続いて漢の最後から2番目の武器・拳銃での戦いが始まる。片方のコントローラーのみで操作が可能で、普通の銃のように構えて使えば問題はない。弾が切れたり、敵の攻撃が激しくなったら、迷わず即座にコントローラーを画面外に向けること！



画面の外に銃を向けると防御&リロード！



銃弾は言わずもがな超絶痛い。撃たれる前に撃つか、ガードだ。

STAGE 1 BOSS BEEFY

恐るべきマッチョながら、攻撃タイミングは分かりやすいボスだ。後半戦で使う手下投げは、打ち落とさなくてもガードで回避可能。10以上の連打が必要な場面では、慎重に！



攻撃が痛いので、ある程度殴ったら一度ガードするのも安全。

鉄壁の筋肉を貫け!!



このやたら連打数が多いラッシュ場面では、いったん体が沈み込んでから攻撃が来る。沈む動きが見えたら即ガードへ！

漢の身だしなみ 殴!!拳塾



IPOのジェイクだ！　今日はヒヨッコなお前たちに、軍隊仕込みの鬼教練で（注・本当に元軍隊）漢のパンチの真髄を教えてやろう。

まずパンチは、赤い攻撃マークが出てから出さないと何の意味も無い。心眼でこの赤いマークが見えるまでは明鏡止水だ！　動くな!!　見えたら表示されている数だけ音速で殴れ！　以上だ!!



攻撃マークを見切れ！



RUSHと表示されることもあり、これはチャンスへつながる大事なマークだ。この攻撃を成功させれば、一気に逆転できるK.O.チャンスが来るぞ！



どうも、ルークです。補足しますと、「K.O.」マークが出た場合、通常のパンチより、下から上へのアッパーカットが有効なのです。ほかの敵も一緒に吹き飛ばせるんですよ。



通常のパンチやアッパーは、小さな動きでも出ます。こうして体力の消費を抑えるべきかと……。



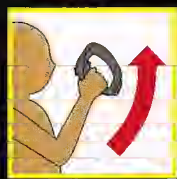
守りも大事かと……。

ガード活用術

ガードはほとんどの攻撃をノーダメージでやり過ごすことができる、究極の防御技です。その発動も両手を目の高さに上げて構えるだけですし、ずっとガードし続けることも、この姿勢からすぐにパンチを出すことも可能ですきがないのです。

なので敵に攻撃マークが出ていない時は、常にガード状態を保っておくことを推奨します!





両手を目の高さに上げてガードだ!

拳も武器も、さらにミサイルでも(!?)ノーダメージにできます。腕を上げ続けるのは疲れますけどね。



ずっとガードしてても敵は倒れんぞルーク!! しかし実は、攻撃マークが出ていない時に殴ると、敵もガードしてくるんだよな。チャンス時以外はガード、これもまた漢か……。



敵のガードもやはり高性能で、こちらの攻撃は一切効かない。無駄な拳は振るうべからず、だな。

STAGE 2

日本の「極道会」にも、IPOの名物捜査官が突入! 日本刀ごときで、漢のガードは破れはせん!!(本当)

刀による攻撃に加え、不意にヤクザな飛びヒザ蹴りを出してくる敵が多いので要注意。ヒザ蹴りは攻撃が終わるまで攻撃マークが出ないため、こちらからの攻撃や漢気だけでは止められないぞ。

また、敵の数が多いので、K.O.マークが出たら毎回アッパーカットを決めて敵を一掃したい。





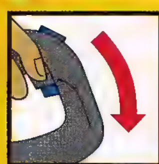
飛びヒザ蹴りや酒樽での殴打など、強烈な攻撃が多数。サコ戦の道中では、常にガード状態を絶やさないでおきたいところ。

ACTION

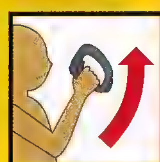


投げる手裏剣ス●ライク

道中で発生する手裏剣戦では、操作感がガンアクションとまったく違うので要注意。手裏剣は振り下ろした手の位置に飛んでいくので、まずは狙い方を覚えよう。また、ガードはパンチアクション同様、両手を目の高さに上げること。



狙った高さでピタリと止めろ!



ガードするのも忘れるな!!



銃弾よりもさらに痛い手裏剣。飛んでくる様子が見えづらいので、あれ?と思ったら即ガードだ!

STAGE 3 予告編

アリゾナ軍基地に不穏な気配、恐るべき技術「M.A.X.」の毒牙が……。今回はその激闘の一部を紹介しよう。

ACTION



駆け抜けろハイウェイ!!



コントローラーを車のハンドルにして、バリゲードで守られた道路を爆走! 言わずもがな、漢の車にブレーキなんぞは無い。二人同時プレイでは味方の車に押されることも……。

ラ●ボー!? マシンガン戦!!

ACTION



1面の銃撃戦に続き、今度は遠慮なく撃ちまくれるマシンガン戦! ちなみに敵もマシンガン装備なので、弾が当たると相当痛い。細かい狙いなど必要無し! 敵を掃射でなぎ倒せ!!

STAGE 2 BOSS HANA

二刀流の攻撃力は非常に高く、2回斬られたらほぼ瀕死というほどなので、攻撃は確実に回避したい。また、「普通に攻撃前にマークが出る」攻撃と、「1度攻撃が出てから2撃目の前にマークが出る」攻撃の2パターンを持っているので、動きをよく見てそれぞれのパターンの攻撃時の姿勢を覚えてしまおう。

なお、二人同時プレイ時には強烈な左右同時斬りを使う。止めるのに必要なヒット数もかなり多いので、無理せずガードすべし!



巧みな攻撃をかわせ!



2種類のパターンを使い分けてくるため、うかつな攻撃は厳禁。マークが攻撃の先に出るか後に出るか、見極められればもはや敵ではない。

基地の奥に待ちうけるのは……?

STAGE 4以降も続々配信!

ご期待ください!

BASEBALL HEROES 3 Power up VERSION

パワーアップバージョンが新たなカテゴリーと共に登場!!

ベースボールヒーローズ3パワーアップバージョン

Text：マンモス丸谷

■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：5月稼働予定
■使用基板：—

パワーアップバージョンのグレートを一挙公開!!

全球団のグレートカードを出し惜しみ無しで一気に公開。昨年のペナントレースでチームを牽引した12選手をゲーム内でも輝かせよう。



ダルビッシュ 有

昨年は沢村賞やシーズンMVPを獲得。今年も第一子が無事に産まれるなど、公私ともに絶好調。球界随一の完投能力が評価されて、若干低めのスタミナが上がっていることに期待。



小笠原 道大

日本初となる異なるリーグでの2年連続MVPを獲得。ジャイアンツに久々のリーグ優勝をもたらした。FA移籍後1年目にほとんど成績が落ちなかったのも特筆すべき事項である。



成瀬 善久

16勝1敗、最優秀防御率という記録を残し、一躍球界を代表する左腕に成長。パリーグ相手の連勝記録はときれたが、今年も活躍が期待される。主にコントロールが強化か？



中村 紀洋

戦力外→育成選手→スタメン→優勝→日本シリーズMVPとドラマのような1年を体験。もともと打力と守備力の高い優良選手だったが、グレート化したことで一気に定番カードへ!?



馬原 孝浩

クローザーが打ち崩されることが多かった昨年のプロ野球。そんな中、守護神としての風格を増したのがこの馬原。その能力は球団だけでなく日本代表にも不可欠。早期の復帰が待たれる。



久保田 智之

昨シーズンは90試合に登板。チーム内で2位の投球イニング数を記録した。世間で言われるほど不安定でないのは前バージョンでも実証済み。登録しておけばまさに2人分の活躍だ！



山﨑 武司

38歳にしてキャリア最高の成績を残し、打点、本塁打王の2冠を獲得。今年も楽天打線の中核としてチームを牽引する一方、個人としてはホームランの最年長記録の塗り替えに挑む。



村田 修一

2007年は本塁打王の獲得や引退選手に華を添えるエピソードで知名度を高め、本人にとっては飛躍の1年となった。豪快なスイングでベイスターズをプレーオフまで導け！



涌井 秀章

昨シーズンは新たに修得したシュートに加え、プロ3年目とは思えない冷静な投球術で最多勝に輝いた。今年は直球の威力を磨き、偉大な先輩松坂大輔を超えるエースを目指す。



栗原 健太

エースと4番の移籍、来年には新球場への移転と、新たなサイクルに入った広島のキーマン。昨年から4番に座っても十分な成績をマーク。飛躍の時はすぐそこまで迫っている！



ローズ

事実上の引退からブランクを経てのカムバック。にもかかわらずリーグ2位の本塁打と打点を記録。今年はビッグボーイズの中核としてBクラスに沈む球団を上位争いに押し上げる。



青木 宣親

持ち前のバットコントロールと走力に長打力（昨年20本塁打を記録）まで付加。しかもイケメンと死角なし。高田ヤクルトでは3番に据わり、ポイントゲッターとして活躍するようだ。

往年の名選手たちがノスタルジックカードでよみがえる!!

プロ野球の歴史に敢然と輝くOB選手が新カテゴリー「ノスタルジック」カードになって復活！　現役選手との競演で『BBH』の魅力がさらに広がる！



長嶋 茂雄

戦後の日本を代表するヒーロー的存在。21世紀になっても衰えない絶大な人気は、走攻守そろった現役時の活躍があってこそ。華麗なフィールディングをカード化。

高木 守道

プロ野球史上最高の二塁手といっても過言ではない名手。守備だけでなく、しぶとくくらいつくバッティング、監督のプランを確実に遂行する器用さ、走塁能力も魅力。





盛田 幸希

懸命なリハビリで脳腫瘍から奇跡の復活を遂げた中継ぎ右腕。得意球は右打者の内角をえぐるシュート。大洋、横浜時代は大魔神佐々木とのダブルクローザーとして活躍した。

東尾 修

スライダーとシュートのコンビネーション、死球を恐れない度胸満点の投球術で200勝を達成した勝負師。黄金時代の選手が去った球団を立て直してリーグ優勝に導く。





山本 浩二

赤ヘル軍団として黄金期を支えた名選手。傑出した長打力に加え200以上の盗塁を記録した走力、ゴールデングラブの常連であった守備力を持つ、まさに万能戦士。

マシンをCOOLにカスタマイズするパスワードを一挙に公開！

SEGA Race TV

マシンのカスタマイズは進んでいるカーイ!? 今日はユーたちにとっておきのパスワードを教えてあげマース! ライバルたちをブッチギリデース!

SEGA-RaceTV
■メーカー：セガ
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋ボタン
■稼 働 日：2008年2月(稼働中)
■使用基板：－

Text: げっつ☆先生



レースを優勝することでパスワードを入手し、マシンをカスタマイズすることができる本作。今回はそのパスワードをレベル6まで二車種分公開するぞ。なお、パスワード入力画面はカーセレクト時に「ビューチェンジボタン」を押すことで移行できる。

2005 FORD MUSTANG GT CONVERTIBLE



グリップは多少利きにくいがそこそこ加速が良く、わりとクセが無いのがこの「マスタング」だ。ただし最高速はあまり伸びないので注意しよう。左のド派手なファイアーパターンはレベル3で手に入るぞ。

レベル	ミッション	ダリル	ジェーン	ダグ	マリア	エンリコ	リタ	クリストファー	マーガレット	ジェイク
1	AT	0000	0010	0020	0030	0040	0050	0060	0070	0080
	MT	1000	1010	1020	1030	1040	1050	1060	1070	1080
2	AT	G0BL	0DKZ	1VGG	PM9J	9C6N	R5UR	B71H	H4J8	W3ZE
	MT	G0BD	0DK7	1VG6	PM9Y	9C6T	R5UB	B71E	H4JV	W3ZH
3	AT	6413	K7N7	ADLU	UV2N	YMUW	L3VZ	3590	JCYG	DK8W
	MT	641K	K7NZ	ADL0	UV2T	YMUC	L3V7	359U	JCY6	DK8C
4	AT	9BA5	R4EP	BEG4	OKJ9	1MV1	CD7B	WL2U	PVZB	5AC8
	MT	9BAS	R4E9	BEGF	OKJP	1MVA	CD7R	WL20	PVZR	5ACV
5	AT	YVEF	LLL9	34ZH	KE2S	AK1W	2AYM	DDH1	UMKJ	SG4K
	MT	YVE4	LLLP	34ZE	KE25	AK1C	2AY2	DDHA	UMKY	SG43
6	AT	12LL	CLPJ	WDKL	RFF7	BHVC	M6TL	51AD	03NB	FAV3
	MT	12LD	CLPY	WDKD	RFFZ	BHVW	M6TD	51AL	03NR	FAVK

2007 CHEVROLET® CAMARO® CONCEPT CONVERTIBLE



最高速が伸び、グリップも良いため高速走行での安定感が期待できる「カマロ」。まだコンセプトモデルのレアマシンだ。左のトラ縞っぽいカラーはレベル5で入手可能。格子状になったフロントグリルもCOOL。

レベル	ミッション	ダリル	ジェーン	ダグ	マリア	エンリコ	リタ	クリストファー	マーガレット	ジェイク
1	AT	0700	0710	0720	0730	0740	0750	0760	0770	0780
	MT	1700	1710	1720	1730	1740	1750	1760	1770	1780
2	AT	B3LH	MRYE	556H	CZR5	W7JE	4HSV	FSET	RJWR	Z0FB
	MT	B3LE	MRYH	556E	CZRS	W7JH	4HS8	FSEN	RJWB	Z0FR
3	AT	3JB0	VS96	SRA2	25M7	DZCW	N0NW	8H4K	L7GZ	TV4D
	MT	3JBU	VS9G	SRAM	25MZ	DZCC	N0NC	8H43	L7G7	TV4L
4	AT	WENU	4ZRL	FFUY	MW3V	5488	7MT3	Z9G9	CHSB	G2KV
	MT	WEN0	4ZRD	FFUJ	MW38	548V	7MTK	Z9GP	CHSR	G2K8
5	AT	DH41	N9JU	8ZCJ	VFBA	SWDK	E2U2	TM68	243M	6JUP
	MT	DH4A	N9J0	8ZCY	VFB1	SWD3	E2UM	TM6V	2432	6JU9
6	AT	5FDD	72YM	ZP1Z	47P1	F4W3	HYK0	GM9E	MCML	9T0B
	MT	5FDL	72Y2	ZP17	47PA	F4WK	HYKU	GM9H	MCMD	9T0R



photograph：永山 亘

道玄坂に大熊猫(パンダ)来来!?



セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2008年2月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

監修：日本プロ麻雀協会 ©SEGA Text：カイゼルちくわ

冗談と見せかけて即実行、これぞセガとプロ麻雀協会の底力!? 先月発案の『MJ4』公開取材、そのレポートをお届けします!!

というワケで本当にやっちゃいました!

突撃！ となりのふみにゃちゃん

インタビュー中の「パンダですかねぇ」の一言で、着ぐるみファン公開取材実行と相成った大澤プロ。2008年4月12日、麻雀史上初の試みがここに……!?

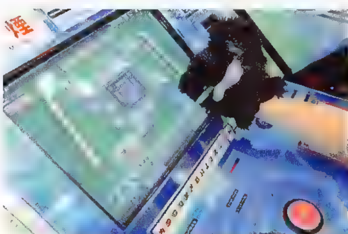


大澤ふみなプロ こと パンダ

中国語で書くと「熊猫」ながら、クマの仲間であるもふもふラブリーな生き物。その麻雀の腕前や華麗な打ち筋が、どことなく本誌インタビューに過去2回お応えいただいている日本プロ麻雀協会の大澤プロに似ているのは……本誌の記事のみならず、『MJ』筐体や『MJ3EVO』DVDで勉強したからかと。

パンダの生態観察

道玄坂に突如出現したパンダですが、撮影の合間を縫って外人旅行者に道を教えてあげたり、記念撮影に応じたりとファンサービス精神も満点。さらにギャラリーをラブリーな手招きで店内対戦に招き入れるなど、興味深い生態が次々と明らかに。ちなみに対局では、最初はパンダパワーで裏ドラを引く逆転劇を見せてくれましたが……？



肉球でも画面はタッチできるものの、途中からはタッチペンを使用。これぞパンダ流。



ちなみに対局の成績は……き、きっと笹が足りなかったんです。暴れちゃいけません!

パンダ、大いに暴れる!?

取材会場となった渋谷ギーゴでは、参加してくださったプレイヤーの皆さんと、全3回の店内対戦（東風戦）を実施。みなさんかなりの腕前で、プロ……じゃなかったパンダも真剣!? 特設モニターで見られるパンダの対局画面に、ギャラリーの目も始終釘付けだったようです！



パンダ、大いに喜ぶ！ ちなみにこれは、待ち時間にCPU相手に役満をキメた際のガッツポーズ。遊んでちゃダメでしょ!?



ふわもこな見た目に反して中身はプロ、対局中は肉食獣ばりの鋭い眼光が!?

対局中は真面目です!



参加者の皆さんにこっそり追い詰められてみるの図。それでも最適の立ち回りで被害をかわす技法、参考になります!

見逃したアナタにバッチリ朗報! 第二回特別公開取材、早くも決定!! 5月5日16時より渋谷ギーゴにて開催

いつの間にか歴史的瞬間を見逃していた、というあなたに、再度チャンスが！ 5月5日の子供の日、16時から今回と同じく渋谷ギーゴにて、第2回の『MJ4』ファン公開取材が開催決定です！ もう勢いのみで行けるところまで走り続けます。

第2回のこちらの公開取材でも、大澤プロと『MJ4』店内対戦で対局できるチャンスが！ 第1回と同じく、この本誌をお持ちの方を優先させていただきます。今度もパンダなのか、あるいは別の……その辺はまぁ、来て見てからのお楽しみということで！



店内対戦でプロの技法を学ぶのみならず、サインももらえるチャンス！ このイベント、一体どこまで突き進むのか……!?

ゲー事典 頑張ると今後いろいろな服が着れるかも？ 大澤プロも暑い中、着ぐるみで頑張ってくださいました。そして当日来てくださった皆さん、ありがとうございます！ なお、第2回でも会場となる渋谷ギーゴは、渋谷駅前ハチ公交差点、「109」の左手（道玄坂）を行くとすぐに見えます。詳細MAPはHPにて！ http://location.sega.jp/loc_web/shibuya_gigo.html

PCオンラインゲーム初の本格格闘ゲーム登場!!



覇拳伝 HAKENDEN

覇拳伝の推奨動作環境

OS：Windows®2000 / XP（Windows®2000 / XPを推奨）
CPU：Intel Pentium4 1.3GHz（Intel Pentium4 1.6GHz以上を推奨）
メモリ：512MB以上
グラフィック：nVIDIA GeForce2MX相当以上（nVIDIA GeForce4MX以上を推奨）
モニタ：1024×768以上の画面表示ができるモニタ
ハードディスク：2.0GB以上
[illegible]
接続が常時可能な環境
※稼動スペック、推奨スペックは、今後、変更される場合があります。

※画面写真はすべて開発中のものです。
Text：垂れ

覇拳伝ってなに？

『覇拳伝』とは、パソコンオンラインゲーム初の本格格闘ゲーム。基本プレイ料金は一切無料なのでやらない理由はとりあえず「無い」。ネットゲー初の格闘ゲームなので、右も左も分からないユーザーが多数の現状。本誌読者の本格アーケードゲーマーのキミが畑の違いを見せ付けてしまおう!!



大手ネットゲーム会社「ガンホー」のビッグタイトルだけあって、登録者数は既にかなりのもの。対戦相手に困ることは無いぞ!!



24時間いつでも日本各地の相手と対戦ができる、というのは格闘ゲーマーにとっては夢にまで見た環境!! 腕を磨け!!



柔道

多彩な投げ技を持つ格闘スタイル。強力な打撃は少ないものの、投げ技から強力な空中コンボを決めたりできる。打撃を効果的に使って相手の動きを封じ込めて、一瞬のスキを突いて投げ技を決めていく必要がある。超上級者向け。

八極拳

リーチの短い技が多いものの、近距離攻撃に非常に優秀な技がそろう超近距離型格闘スタイル。カウンターヒット時のダメージアップが著しいので、近距離戦でのプレッシャーはほかのスタイルを圧倒する。上級者向けの流派。





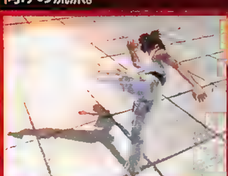
ムエタイ

パンチ、肘、膝による至近距離での多彩な攻撃に加え、豊富な蹴り技で中～遠距離戦もこなせるオールラウンド型格闘スタイル。回転の速いパンチのコンビネーションを主軸にして、常に戦いの主導権を握っていこう。中級者向け。

太極拳

攻撃力は低いものの、カウンターヒット時に絶大な効果を発揮する技を多く持っているのが特徴。試合の局面を読んで戦う特殊なスタイルが要求されるので、ゲーム内のすべての技の情報を覚えなくてはならない。上級者向けの流派。





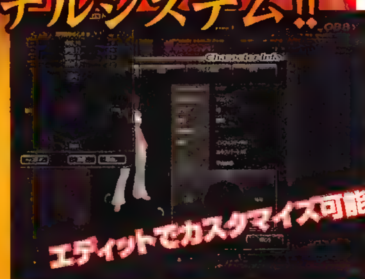
テコンドー

足技を主体とした中距離型格闘スタイル。操作方法も簡単で、多彩かつ強力なコンビネーションを多く持っているので初心者にオススメ。操作に慣れてきたら片足を上げる特殊動作の「フラミンゴ」を使って動きの幅を広げよう。

覇拳伝のオリジナルシステム!!

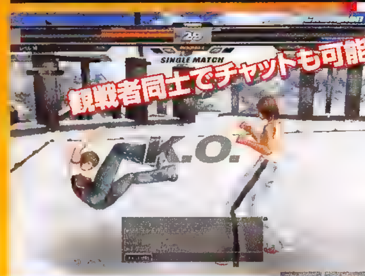
スキルアップシステム

レベルが上がると一定のスキルポイントを獲得、そのポイントを使うことで一部の技の能力を強化できる。よく使う技を強化してより勝ちやすくしよう。



ステータス調整システム

キャラクタのステータスを一定ポイント内で調整できる。変更できる項目は連撃、特技、技術、防御の四つ。自分のスタイルに合ったステータス調整をするといいぞ。



操作方法

PC対応の格闘ゲームとあって操作はキーボード、パッド、スティックの三種を選択可能（パッド、スティックは別売り）。



250種類を超えるアバターアイテムか盛りたくさん。その日の気分に合ったコスチュームで戦おう（豪華アバターの一部は課金制）。



http://www.hakenden.jp/
に今すぐアクセス。全国の猛者と豊富な大会イベントがキミを待ってるぞ!!

読者プレゼント この『覇拳伝』の絵柄のwebマネーカード（1枚200円分）を2枚セットで10名様にプレゼント！ 応募方法などは、64ページの読者プレゼントコーナーで確認しよう！

新刊ムックが続々登場!!
スキルアップの特効薬!!



©EXAMU Inc.

闘劇魂 Vol.9

闘劇を勝ち抜く為に予習・復習!!

総収録時間 141分

ここがオススメ!

やはり何といっても、稼動開始した戦国BASARA Xと、アルカナハート 2の攻略がイチオシ。それぞれ16ページ、14ページを取って特集してるよ。DVDではコンボが見て確認できて二倍お役立ち!

～DVD収録コンテンツ～

- 戦国BASARA X基本連続技集
- アルカナハート2基本&応用コンボ集
- 鉄拳6上級者対戦(野試合)
- G3県別対抗23on23ピックアップ
- メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2関東最強チーム決定戦2ピックアップ
- ストリートファイターIII 3rdストライク 刃万博ベストバウト集
- KOF'98 トッププレイヤー対戦動画
- スーパーストリートファイターIIX X-MANIA8ベストバウト集
- ザ・キング・オブ・ファイターズXII　プロモーションビデオ
- ブレイブルー　プロモーションビデオ
- SOULCALIBUR III ARCADE EDITION イザベラ・ネオ24時間耐久マッチ

巻頭は胸躍る新作情報目白押し! 特に目を見張るグラフィックで話題のTHE KING OF FIGHTERS XIIの記事では、その製作過程を取り上げ、ドット職人の魂に迫っているぞ!

稼動直後タイトルである戦国BASARA Xとアルカナハート 2では特集記事を、人気タイトル鉄拳6、Virtua Fighter5 VERSION Dでは特濃攻略記事をモリモリ掲載。

予選真っ盛りの闘劇'08関係では、ついに決まったレギュレーション、熱い予選を克明に描写したレポート、そして全予選開催店舗リストを掲載。

おなじみ名物コーナーキャラクターランキング、トッププレイヤーに聞けまで取りそろえて、格闘ゲーマーを全方位的におもてなし!

5月15日発売
価格 1,449円(税込)

戦国BASARA® X

"英雄"になるための入門書!!

設定資料も掲載!



ついに稼働を開始した『戦国BASARA X』。本作の魅力を凝縮したムックが登場。システム解説はもちろんのこと、個性的なキャラクターたちの技も写真付きで詳しく解説しているので、対戦格闘ゲーム初心者でも安心の内容。もちろん、フレームデータなどもばっちり掲載!!

6月13日発売予定
予価 1,550円(税込)

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

至高の"ガンダム祭り"をムック化!



復帰組もどうぞ!

人気シリーズ最新作『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』を、アルカディアがムック化!! 全機体の技表や各種数値データ、システム解説、CPU攻略など、本作デビューや過去のシリーズからの復帰組はもちろん、現役プレイヤーも納得のボリュームでお届け!

2008年6月中旬発売予定

enterbrain 株式会社 エンターブレイン

ARCANAHEART 2
LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION

アルカナファン待望の最速攻略ムック！



ここがオススメ！

アルカナハート２入門書となる上巻、只今絶賛発売中！　今作に登場する17名の聖女を、キャラクター紹介、アルカナも含めたグラフィック付き技解説、対戦攻略＆連続技の３本立てで紹介。ゲームシステムの解説はもちろん、アルカナ選びのアドバイス、対人戦で有効な戦術を基本と応用に分けてフォローをしているから、初心者の方も安心！　まさに、アルカナファンのバイブルと呼べる１冊!!

絶賛発売中!!

価格1,300円(税込)

ARCANAHEART 2
RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION

聖女たちの魅力のすべてを公開！



ここにご期待あれ!!

好評発売中の上巻に続き、ファン待望のコンテンツを満載した下巻が制作進行中！　前作ムックで好評だった設定資料やボイス＆メッセージ集、ショートストーリーのほか、ゲスト作家による描き下ろしイラストも予定。もちろん、全技＆システムの詳細数値データも！『アルカナ２』ファンなら必携のこの一冊、ぜひご期待を！

2008年6月発売予定

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH

熱いご要望におこたえしてムック化！



10年の節目でさらに盛り上がれ！

2D格闘ゲームとしてのKOFシリーズ最新作となるTHE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCHのムック化へのご要望が編集部に殺到！　編集部にて議論の結果、ご要望におこたえしてムック化を決定！　10年プレイした系でKOF'98ムックの入手を諦めた方はもちろん、ニューカマーのプレイヤーにも喜んでいただくべく、鋭意製作中！　思えば10年前にも、本作の元になったKOF'98のムックを作りましたっけ。「10年」って軽くヤバくないですか？

予価1,554円(税込)　**2008年6月中旬発売予定**

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス:cs@eb-store.com
カスタマーサポート　(お電話によるお問い合わせ)　電話番号:0570-060-555

ARCADIA EXTRAの購入方法は175ページへ！

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ:中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ:首などのくびれた個所が狙い目。

箱タイプ:側面の穴か、フタのすき間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ:コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ:これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル最細型:細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月は、五月病を吹き飛ばす魅惑のプライズアイテムを紹介！　さらに、なかなか景品が取れない……と悩んでいるあなたのために、テクニック講座を開設!!



新世紀エヴァンゲリオン エクストラスクール水着フィギュア feat.ぽよよん・ろっくVer.2

セガ／5月中旬／全2種

高い人気を誇った綾波とアスカのスク水フィギュアが、装いも新たに再登場！　今回はなんと白いスクール水着になっており、マニア感涙の逸品に!! なくなる前にぜひともゲットしておこう。



北斗の拳 サザンクロスゲーム

セガ／5月中旬／全1種

シンの居城サザンクロスをモチーフにしたバランスゲーム。サザンクロスに駒を配置していき、バランスを崩したプレイヤーの敗北！　サイコロの出目によって置く駒が変わるため、バランス感覚だけでなくサイコロ運も問われるのだ!!



どこでもいっしょFun collection 超ビッグニャバスタオル

タイトー／5月中旬／全3種

迫る夏に備えてゲットしておきたい、さわやかなデザインの『どこいつ』バスタオル。全長約120センチのビッグサイズとなっており、実用性も抜群だ。

もやしもん 感温!かもされグラス

タイトー／5月中旬／全2種

人気コミック「もやしもん」の特製グラスが登場。冷たい飲み物を注ぐと、コップに菌たちの絵柄が浮き上がるぞ。その不思議な光景に、コップだけでなくあなたもかもされること間違いなし!?

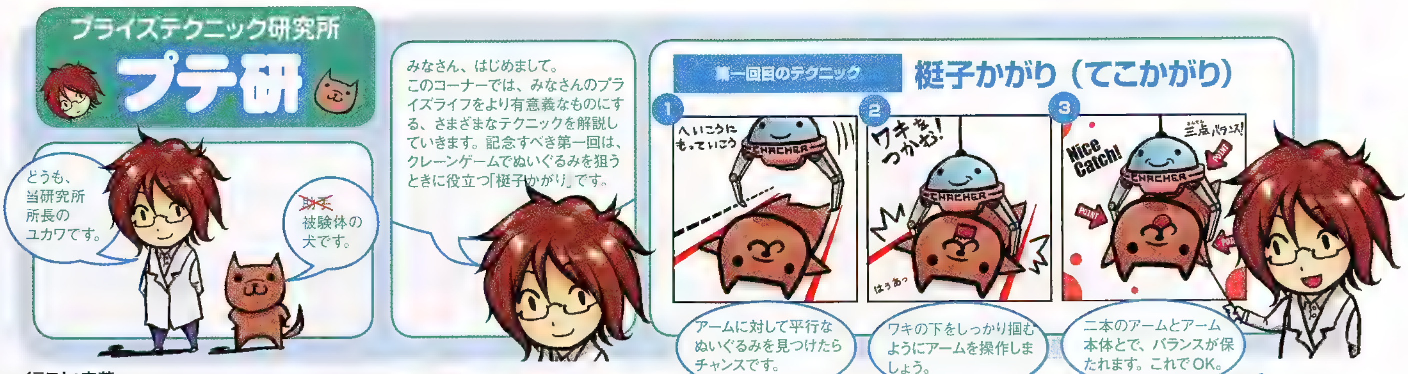


スペースインベーダー ピンバッチ

タイトー／5月下旬／全30種

生誕30周年を迎えた『スペースインベーダー』のピンバッチ。30周年を記念したデザインだけでなくインベーダーやUFO、砲台などのピンバッチもあり、たくさん集めればゲーム画面の再現も可能！





イラスト：森茶



機動戦士ガンダム00
スペシャルクリエイティブモデル
～エクシア＆デュナメス～

バンプレスト／5月下旬／全2種

セカンドシーズンの放映が待たれる『ガンダム00』から、主人公セツナの愛機エクシアと、ロックオンの愛機デュナメスのアクションフィギュアが登場。さまざまな装備品が付属するうえに可動域も広く、劇中の名場面を手軽に再現できるのだ。



機動戦士ガンダム00
DXヒロインフィギュア3

バンプレスト／5月中旬／全2種

ソレスタルビーイングの美人オペレーター、クリスとフェルトを立体化！メリハリのあるボディラインが魅力的なクリスと、スレンダーなフェルトの肢体をじっくり堪能しよう!!



ルパン三世 不二子DXフィギュア
～ファッショナブルコレクション5～

バンプレスト／5月下旬／全2種

不二子のセクシーフィギュアシリーズも、いよいよ第5弾。今回はネグリジェに身を包み、なまめかしく横たわったセクシーポーズを立体化している。さまざまな角度から眺めても絵になる、珠玉の逸品だ。



機動戦士ガンダム
ガンダムヘッド型ファン

バンプレスト／5月下旬／全2種

ガンダムの頭部をモチーフにした卓上扇風機。頭部の左右を開くと左側にファンが。そして右側にスイッチが収納されている。暑くなるこれからの時期に、ピッタリのアイテムだ。

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は84ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

●セガ
新世紀エヴァンゲリオン
エクストラスケール水着フィギュア
feat.ぼよよん・ろっくVer.2　2種セットで3名
北斗の拳　サザンクロスゲーム　5名

●バンプレスト
機動戦士ガンダム00
スペシャルクリエイティブモデル
～エクシア＆デュナメス～　2種セットで1名
機動戦士ガンダム
ガンダムヘッド型ファン　2種セットで1名

●タイトー
もやしもん　[illegible]　2種セットで2名

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

世間はすっかりゴールデン週間が来たともっぱらのウワサ。行楽のお供に、ゲームのお供に、居眠りのお供に、おはようからおやすみまでなアーケーダーみんなの投稿スペースそうです。今月もアルカディアフロンティアーズのお時間がやって来たのですよビバ!!

田渕健康:145-147（グレースケール）／カイゼルちくわ:143-144（解放区）、148-149（大瀑布）／げっつ☆先生:140-142（CMYK）

今月の一番搾り！



（徳島県　ちひすけさん）A

アフロCMYK

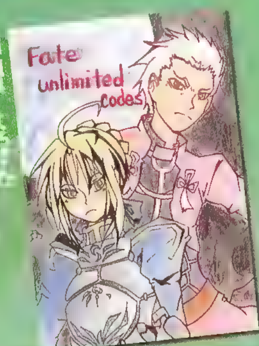
テーマなんぞは特に無し！　アーケードゲームならルール無用のなんでもござれ！　てなもんで、とってもナイスなカラーイラストたちによる通常営業がこちら「アフロCMYK」。今月も名作新作雨あられ！　スピピッ。





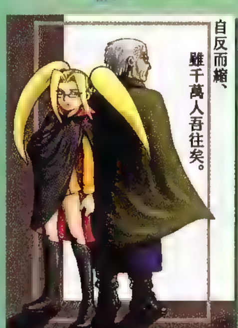














VGMよ永遠に……

アフロ名曲館



（群馬県　NAGA君）

Ⓗ『メタブラ』より「Born to be Free」と「time」を融合させた一枚。プレイ中に曲名が出ることにもチビッたもんです。

A・Fro回覧板 今月もみんなに秘密情報を教える時間がやってきたぞ。名前の横に「A」マークの付いている作品にはアフロ特製の図書カードがプレゼントされるのだぜ！　そして「H」マークが付いている方はホームページを運営されているらしいぞ！　こいつぁうかうかしてられねえ。アルカディア公式サイトからチェックだぜっ！→http://www.arcadiamagazine.com

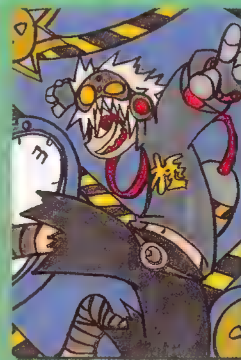




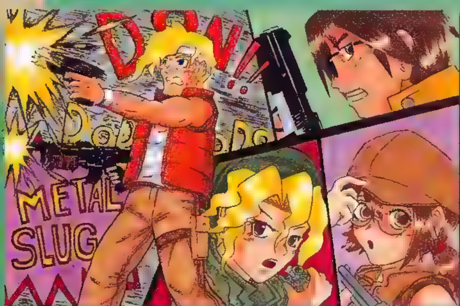


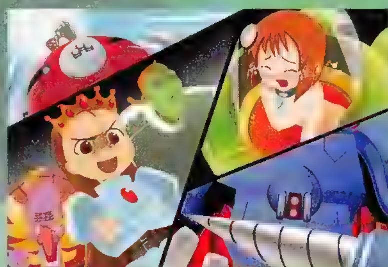














バトルの祭典

投劇'08

いよいよ始まった闘劇予選。今年はいったいどんなドラマが待ち受けているのだろうか。ここはいっちょ、闘劇種目タイトルでピックアッパー!



(鹿児島県 ATSUTO君)
☆どこから見たって、ウチは立派な男の子! カブトがとっても似合ってるでしょ?



([illegible] 田[illegible]さん)
☆その想いは必ず届く。まっすぐ貫けハートビーム!



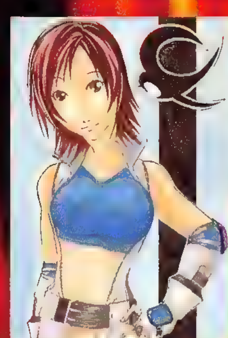
(神奈川県 茶[illegible]君)
☆響きがあそしのマスコットキャラっぺえが、一文字違うだけでこの違い!

(県 AGIさん)
☆それぞれにそれぞれの闘う[illegible]。それでも負けられないのはみんな[illegible]





(北海道 [illegible]さん)
Ⓗ鉄拳パンチが世界を救う。それは愛がこめられているから。

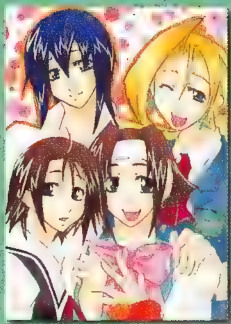


(兵庫県 カッパ君)
☆新キャラなんかに負けてられない! ベテランの貫禄で見殺せっ。ズガッ。



(大阪府 天井さん)
☆炎のダンナの熱きソウル。今年も闘劇、いやさ投劇がやってきた!

A・Fro回覧板 そんなワケで今年もいよいよ闘劇予選が始まったんですってよ奥様。アフロでは種目タイトルの支援イラストから闘劇参加のレポートまで随時受け付けまくり! 「あのゲームのあのキャラだけは我が描くしかあるまい」といった猛者からのイラストや「友達と一緒に参加して来ました」といった青春報告などなどお待ちしております!















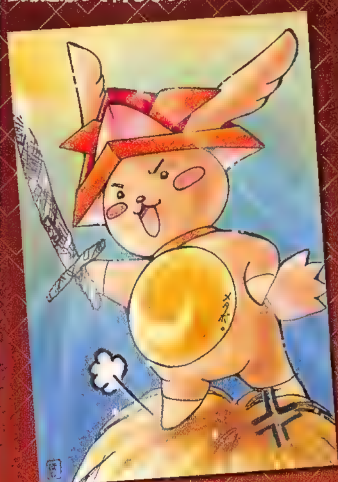


緊急鍵戦争！
アヴァ鍵同好会

にわかに盛り上がりを見せている『アヴァ鍵』イラスト群。今月は何と緊急鍵戦争が勃発。試験と思って侮るなっ！



（神奈川県　未虎さん）
☆たくさんのアヴァ好きさんたちはいまだ健在!!
とても愛されたゲームなのです！



（岐阜県　ほしさん）
☆メタボンジャンプー、フル装備っ！
実は生徒会長の頭の上だという秘密情報。



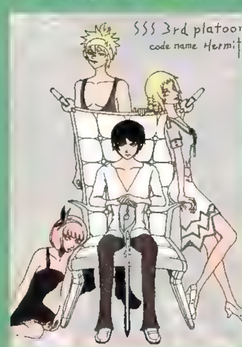
（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆春の風にふとふり返る。
鍵をめぐる闘いはまだまだ続く



（大分県　AKさん）
☆わんぱくモグモグ子…



（神奈川県　黒坂カヲルさん）
☆おでこエンジェルが現れた！
たまにはオシャレもしたいんです





（奈良県　くんこさん）
☆虚ろな瞳の見据える先、その燐々の羽はどこまででも運んでくれる。

ちょっぴり センコロのおへや



A・Fro回覧板 たった今VGMを聴きながらここに書く内容を考えていた時のこと、勢いあまってうっかりどうでもいいことに気が付きまくり！ たぶん今月で、我(げっつ☆先生)がアフロズに入って2年目に突入した風味。というワケで、皆さまこれからもよろしくですペコス。……その流れてるVGMが「マーブルマッドネス」で、そこはかとないシュール感が漂っているのは内緒だぞっ。

A-Fro リバレーションズ 解放区

若葉の季節を制したコーナーは、果たして……!?

激変と激動の4月は終わり、新緑が芽生えまくって困るぐらいの5月がやって参りました！　そんなリアル若葉マークが溢れ返る微笑ましい季節でも、当『アフリバ』での新旧各コーナーによる掲載枠合戦は止まる気配が無いワケで、コーナーの広さは投稿量次第。あなたのオススメコーナーは勝ち残っていますかな!?

アフロDEモード

久々に1ページ全部! アフロ名作劇場

アーケードゲームキャラに、お題に合わせたオシャレ衣装を着せてみる当方。今月のテーマは「名作劇場」！　世界中のおとぎ話の主人公に、あのキャラがなりきり!?



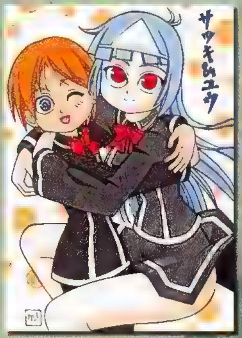
A・Fro回覧板 久々に1ページでお送りしたアフロDEモード、次の募集テーマは「海」！　今年は水着以外にも、海に付き物なコスを幅広く募集します。キャラ以外の背景は白紙のままで、作品裏にキャラ名も書き添えてくださいね。あ、セクシーな海の家の店員いろはさんとか女性用水着ブリジットとかはダメだぞ。絶対だぞ!（毎度のダ●ョウ倶楽部風）

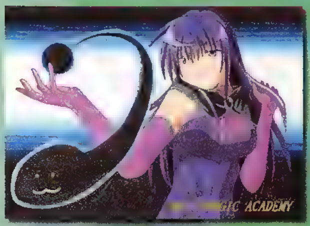
マジアカ 美術倶楽部

祝! 新学期!

『V』と一緒に迎えた新学期の季節はいかがでしたか? 続いて迎える5月、クイズも投稿も五月病に負けじと盛り上がっていきたいところです!







魔女的なマラリヤさん



宇宙刑事ギジン

擬人・ダイナミックの巻

この世に生まれた非人間キャラたちに、命の息吹を吹き込み擬人化する、神も恐れぬ当コーナー。今月も新たな姿を得たキャラの、生の賛歌が溢れ放題!



(青森県 さん)
☆あの名曲のウサギさんが擬人化



(北海道 菜魚さん)
☆神秘の存在もこの通り和風美人に。



(北海道 さん)
☆地底探検マシンが人型に変形! これで温泉も全力で満喫できます!

アトリエゴシック ゴスゴス帝国

世の中をすべてゴシック調に! じゃなくてゴス衣装で包めィ!! こちらゴスロリ、ゴスパンなんでも来いの帝国であります。



(福島県 森園泉さん)
☆縦ロール完備で死角無しのユニ嬢! この複合、ゴスロリパンってヤツか!?



(千葉県 卯月マクラさん)
☆擬人化&男ゴスが彩る美空間。不思議な舞踏会に、今夜あなたも――



(広島県 湯井川天祐さん)
☆コアクマンな子もゴスゴス化! フリルは愛と勇気の象徴です(多分)。

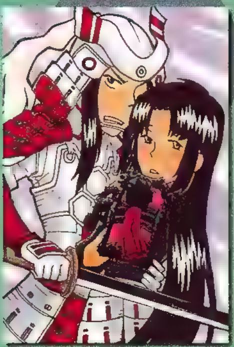
戦極X援軍

お館様も大満足、投稿援軍がレベル上がりまくりの当方。アフリバの天下統一も、もはや遠い日の夢ではないかも!?





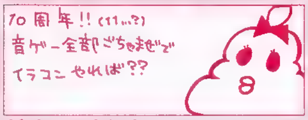




A・Fro回覧板 たたた大変だ親分! 最近封筒で投稿物を送る際に、封筒を閉じるためのノリがこっそりはみ出し、中身の投稿物にくっついて掲載できない状態になってしまっていた作品がいくつかあったのです!! 封筒に作品を入れて送る際には、ノリがくっつかないように白紙を一枚入れるなどの防護策をお忘れ無く。作品をトレペなどで包めば、雨やトーンはがれの対策にもなりますな。

アフロ グレースケール。

ガラリと変わった季節とともに、アーケードにもニューゲームが大量入荷！ 未知への期待と新たなる興奮に、存分に心を躍らせちゃってください！ もちろん、プレイ後に何かしらの感想を抱いたら、文字やイラストに込めてA-Froへ投稿するしかないでござそうろう。



（青森県　陸さん）



（北海道　包帯rmxさん）
☆春の黒色モード！ 衣装のコーディネートに技ありまくりです。



（愛知県　鼓端神威君）
☆そろそろ『虫姫さま〜おわかり〜』の登場に期待したいところですがどんな感じ!?



（東京都　有葉貴重君）
☆ついに始まったガンダム最強決定戦！ もちろん、ライバル機にも頑張ってもらいたいところ！

ニューシーズンは ニューゲームとともに!

待ちに待ったこの時が来た！ ということでついに『ガンダムVS.ガンダム』稼動開始です。早速プレイしてきました！ 稼働から1日遅れでしたが。

　初プレイで使ったのは、前作、前々作でお世話になったフリーダムガンダム。ダッシュ格闘やチャージショットが健在なのはうれしいんですが……装甲値低っ！ 550って……普通にGとか∀とか750あるのに薄過ぎだよ（汗）。

　それでもずば抜けたスピードのおかげで6ステージまで進めました。次に使ったのは試作2号機。自分が一番好きな機体です。そして出撃と同時に特殊射撃入力。

「ソロモンよ、私は帰ってきたぁぁ——！」

　シビれましたね。やっぱガトー少佐最高です。しかし「ぬかったぁ！」この機体にはアトミックバズーカとバルカン以外の射撃武器が無い……挙げ句、2ステージで沈む。ごめん少佐。

　そんなこんなでかなり面白く仕上がってました。「ガンダム分かんねぇ」とか「ガンダムは見たことあるけど知らない作品ばっか」とか嘆いてる方々、そんなこと言わずにぜひプレーしてみてください！ 自分だって「初代」と「種」と「0083」しか知りませんから（爆）。

（福島県　yossy-x君）

☆これだけバラエティ豊かな機体がそろっているのに、なかなか面白いバランスに仕上がっているのがすごい『ガンガンVS.』。逆に、ゲームをプレイして興味を持ったら、レンタルビデオ屋に走って全巻一気観するのもいいかもしれないぞ！

『QMA V』が地元に入り、早速プレイ。新しい試みとして追加された「検定試験」モードをやってみました。

　中には何やらマニアックな匂いがする「コナミ検定」というのがあり、迷わずプレーイ！

　やってみるとかなーりマニアック。レトロのコナミゲーだったら「マイコンBASICマガジン」、「ゲーメスト」、「アルカディア」などを読んでいたので何とかなるだろうと思ったのですが、案の定、若いゲーマーの皆さんには分からないであろう問題も……（『スクランブル』、『タイムパイロット』とか『ストラテジーX』なんて知ってますか？）。

　最新作の『オトメディウス』の問題も入っていましたが、「私がよくやってるゲームだし、この店にも入荷しているし……」と、サクサクと答えることができました。

　しかし、苦戦したのが家庭用ゲーム（ファミコン以降）の問題。『ときメモ』シリーズはやっていないのもあるし、『マイネリーベ』や『幻想水滸伝』、『パワプロ』、『ランブルローズ』など、コナミの有名タイトルをプレイしてなかったので大苦戦……！

　結果は、「Sランク」にて3200点が限界でした。でも上には上が居ると思うと驚きです。コナミ検定はかなり面白いので、プレイし続けようと思います！

（東京都　よしみ君）

☆「いやあ、『ときメモGirls SIDE』をDS版含めて全部やっててよかったZE！」と胸を撫で下ろす俺ってクレイジーかい？ コナミ検定のみならず、いろいろな検定をどんどん増やしてほしいですね！ 100号記念で「アルカディア検定」とかやってくれまいか、とか。

稼動が迫っている『アルカナハート2』。このたび、新キャラのクラリーチェさんに一目惚れし、超ド級の初心者ながら挑戦することにしました！

　まさか、果てしなく物覚えの悪い私が格ゲーに挑戦することになるとは……。そんなことを思いつつ、現在アルカディア4月号を教本に予習中です。

　しかしながら一つ問題が……。近場のめぼしいゲーセンをのぞいてみましたが、『1』すら発見できませんでした（爆）。

　秋田にもっと格ゲーを!!（泣）

（秋田県　丹羽るかみさん）

☆ニューゲームに挑戦するきっかけは人それぞれ！ キャラ萌えからの入門もどんと来い！ 自分なりの楽しみ方をまず見付けよう！ 初代『アルカナハート』が近所に見付からないって方は、PS2版を触ってみるのもオススメ。この号が出ているころは、『2』が入荷しているといいね！



（愛知県　御影道行君）
☆むしろ、そのモフモフのお腹で押しつぶしてもらいてえぇぇ！（死亡確認）



（東京都　采姫炬さん）
☆どさくさに紛れて復活している婆娑羅熱。『戦国〜』の隣に置くとインカムアップかもしれぬ。



（広島県　呉琳十さん）
☆忠義の一太刀の雄々しさを見よ！ 護るために振るわれる力は、いかなる艱難も跳ね返す！

A・Fro回覧板　2月に開催されたAOUショーで発表された新作も出そろってきて、ゲーセンもニューゲームでにぎわっている今日このごろ！ しかし、この後も「ストⅣ」や「ブレイブルー」、「首領蜂大復活」、「ロード・オブ・ヴァーミリオン」などの注目タイトルが控えているので、鼻息荒く入荷待ちをするとよいでしょう。新作への期待を綴った投稿もお待ちしております！

小粋な対戦、俺vs.魚！

近所のゲーセンに『G-ダライアス』が入荷していた。名前も当然知っているし、いつだか友人からも「面白いよ」と聞いた。なんとなく好奇心もわいて、やってみるかい、と100円投入。

ポリゴン全開の世界に出撃する我が愛機・シルバーホーク。その進路にザコA編隊が立ちふさがる。

「Bボタンを押すと、相手を捕まえられるキャプチャーボールね。SHOT！」

ボールは見事命中、なす術も無く引き寄せられるザコA。

「ザコAゲットだぜ！」とお約束のセリフを、うっかり叫びたくなる瞬間である。

相棒を連れて快進撃のシルバーホーク、その後ルート選択で海中に突入。そのポリゴンを生かした演出を見て、「ほ〜すごいな⁉」と感動。いつしか俺もすっかりハイテンション！

やがてボス戦に入る警告音。そこで俺が見たのは、あまりにもドゥワイナミック過ぎるボス演出‼　超超BIGな魚が俺をガンつけるではありませんか！　この野郎、やる気か！　魚ごときに俺が負けるかッ！

善戦を続け、ボス戦も終盤だと思われるころ、攻撃を止め、何やらタメ動作に入る魚ボス。む、これは人類の10割が知るというレーザー合戦か！　その気なら勝負だ、魚！　ここまで共に戦ってきた相棒をレーザーエネルギーへと変換し、発射体勢に入る俺。そして、憎っくき魚から放たれるレーザーで戦いの火蓋が切って落とされる。

俺VS.魚。

力の限りショットボタンを猛連打ッ！　連射に頼らず猛連打ッ！　とにかく猛連打ッ‼「オラオラオラオラてめーには負けねー‼」命を削る俺のレーザーは魚ボスのレーザーを押し返し、そして見事、魚轟沈。

魚にリアル体力を減らされて疲労コンパイルな俺は、確かな手応えを感じていた。

「これ面白い！」

その後、徐々に戦いが厳しくなり、捕まえてはボム、捕まえてはボムの繰り返しを続けるが、結局ボール不足に陥り、3面にて我がシルバーホーク、全機撃沈。

席を立ったその時、使ったのは100円だけだったと気付いた。100円とは思えない充足感を覚えていたのである。

ド派手な演出と、スコアを狙わなくても十分面白いゲーム性で、たったの100円でヘタな家ゲーより楽しめたのだ。

しかし悲しいのは時間の流れ、今の時代から見ると結構粗いポリゴンで、背景と見間違えた敵に奇襲攻撃されたりしたので（汗）。稼動当時にやってたら、きっとさらに感動してたと思う。

何となくの100円で、こんなナイスな作品に会わせてくれるゲセ最高！

（宮城県　影山チェルノブ君）



（東京都　ヨシツキ電光戦記君）
☆鋼鉄の秩序を貴様らに！
世界は括目せねばならぬの巻。



（山口県　里田里見さん）
Ⓗ すべてのビートは——戦うために流れ行く。
全細胞の戦慄くままに！

☆実際にプレイしたら「おお、ホントにこんな感じ！」と実感できるのですよ！　もう10年近く前のゲームですが、今見てもセンスのよさを実感できる秀作ですので、ゲーセンで見かけたらぜひやってみてください！

シリーズ期待の新風登場！

ビーマニシリーズの最新機種『jubeat』のロケテストがホームの店でやっていることを知り、拝見しに行ってきました。

私はほとんど音ゲーやらない……いえ、できない（笑）ので、友人のプレイを見ているだけのつもりだったんですが、友人いわく「ボタンは多いけどそんなに難しくない」とのことなので、私もプレイしてみることに。『ポップン』で一人だったら5ボタンしかできない私が、16個もボタンのあるゲームができるものか？　と思いながら……。

いざ始めてみるとこれまでにプレイしてきた音ゲーとはかなり違い、手元のボタンが光ったらそれを押すという簡単なゲーム。正直これは音ゲーではなくて反射神経を試すゲームでは？　と思ったのはヒミツです。

収録されている曲も知っている曲が多く、たたくボタンの位置を覚えなくて良いので確かに簡単！　音ゲー初心者の私でも楽しめながらクリアできました！　これは面白いです……音ゲーはほとんど見ているだけでしたが、このゲームは稼働が本当に楽しみです。

（広島県　湯川Mさん）

Ⓗ 譜面を覚えてたたきまくれ！　という感じではなく、光に合わせて指を動かすってなニュアンスの『jubeat』。プレイしていると、なんだか近未来の気分を味わえるのさ。

ついに決定‼ 100号記念企画募集

ついに、ついに！　投稿を募集する100号記念企画が大決定！　無論募集する企画以外にも数々のたくらみ（？）がありますゆえ、ぜひお楽しみに‼

All for「100」！

まずはメインとなる企画として、100号おめでとうイラストから100号の今までを振り返る作品、100が入ったゲームの作品などなど、「100」関係の投稿作品をイラスト、文章ともに大募集！

無論ただ掲載するだけでなく、アフリバのように自然とコーナーが独立するかも？　テーマにとらわれ過ぎず、自由な投稿で100号記念を彩ってください‼

A-Fro年表＆大辞典

A-Froのカオス＆エキサイティングな歴史をみんなで振り返る年表と、A-Froならではの専門用語をまとめたガイドを作成するというのがこの企画！　文章投稿限定になりますが、過去のA-Froで起きた珍事や、これは必ず載せたいという事件や単語をモリモリお送りください。具体的な掲載号のナンバーなどはこちらで調べますので、わりかしうろ覚えでも多分大丈夫（コラ）！

SG闘劇・百人組み手

何と、100号の時期が闘劇の時期と重なるゆえに、SG闘劇も100号企画で開催する悲劇が⁉　祝う熱気への一服の清涼剤として、モノクロイラスト、文章投稿で作品をば、後悔しない程度にお送りあれ。

100号まであと3号！



（大阪府　作左君）
☆欲望と混とんは、むしろA-Froの芸風。100号で発禁にならない程度にはっちゃけれ皆の衆ぅ‼

A・Fro回覧板　この夏、ついに100号を迎えるアルカディアですが、その次は10周年も目前なわけで、これも読者の皆さまの応援の賜物であります！　上記のアフロ100号企画のほかにも、アルカディア誌上ではさまざまな企画をご用意しておりますので、ぜひお見逃しなく！　誌面の中だけでなく、いろいろなコラボレーションも実現するかも……？　お楽しみに！

新たな試み！ DVDの雑感など！

4月号のDVDを見て思ったのですが、これのように格闘ゲームやシューティングゲームの基本的なテクニック、たとえば格闘ゲームだったらコンボのつなぎ方や超必殺技を出すタイミング、シューティングゲームだったら画面の「どこを見ればよいのか」などを、ゲーム画面と手元の動きを連動させて確認できるような映像を収録してはどうでしょうか？

映像にすることでこれらのテクニックのコツをつかみやすくなり、新規参入者がより増えやすくなると思うのですがどうでしょう……？

……とりあえず格闘ゲームでよく言う「中距離」って具体的に何メートルぐらいなのか知りたいです。

（東京都　吉田正（仮名）君）

Ⓗ シューティングゲームとかは「いったいどこを重点的に見てるのか」などは気になりますよね。DVDというメディアを効果的に使って、より観やすいチュートリアルを収録していきたいところです！

DVDに関しては、本体価格の上乗せ分以上の価値は十二分にあったと思います。

内容については、「最強アーケードゲーム専門誌」の読者として最下層に居る私からは、何も意見はございません！　個人的には、一部のコーナーで黒いフレームを多用していたためか、そこにみすぼらしい私の部屋がくっきりと映り込んでけっこうブルーな気分に……。（編注：超個人的ですやん！）

収録されていた『ストライカーズ1999』ですが、できるなら標準再生時間が「スロー」で、3、4倍の早送りが実時間対応にしていただけていたら、なお良かった感じです。DVDのスロー再生でみると、やや見づらいケースも多々あるので……。

（大阪府　赤冬歩君）

☆じっくり観たいシューティングの弾幕避け、実時間対応版とスローモーション版を同時収録するのも手でしょうかね？　VHS時代と違って、特定の部分もリピート再生しても擦り切れないのは素敵！



（北海道　百拾五さん）

Ⓗ『12』では、ちょっとふっくら気味になって戻ってきた麻宮さん。セーラー以外の衣装も出るのかな？

心の鏡DA！ GLASS MANIA 2008

眼鏡の曇りは心曇り——世相の乱れとアーケードゲームの栄華とサナトリウム結核少女などを映し出すマルチタスクコーナー、グラスマニア。当コーナーも、100号記念に向けて「眼鏡男女100人大行進イラスト」や「眼鏡川柳100選」などを予定しております。奮って参加していただいてよろしくてよ。



（香川県　燕璃彰人さん）

☆しかもTV放送も終わったばかり！タイミングの悪さにも絶望した！



（福岡県　武術師某さん）

☆もはや田辺みさこの機関紙と化しつつあるA-Fro。だがそれがいい。

無理相無解決 MMターボ

職業が「予備校生」から「大学生」に変わりました。キャンパスはゲーセンです。

（福岡県　ネルソン・マンデラ君）

☆合格オメ！……と、素直に祝福していいのか？　いいんだよね？

最近の『VF5』のジェフリーさん……どうなのさ⁉「海の漢」的な当初のたたずまいはどこへやら。今やすっかりヘンなオジサン（例：スキンヘッド＋浮き輪＋羽ばたきモーション＋スマイル）。何ていうか、「ボロボロな駝鳥」というか、「おもろうて　やがて悲しさ　鵜舟かな」みたいな感じ？　でも、女性陣の衣装が激しく素敵なので、まあ正直ジェフはどっちでもいいやと思ったり。

（岡山県　シノビブタイLv.1君）

☆おいィ⁉　心配してくれてると思いきや思いっきり放し飼い系。

ついに発売された期待のカードゲーム『悠久の車輪』。車輪だからといって、後ろで待ってる人が居るのに仲間内で回しプレイなんかしたら駄目なんだからね！　と、たまにはいいことを言ってみる。

☆でも、確かに最近のセガ広告のジェフリーは何かが違う……。

まさかアルカディアでドアラを見ることになるとは……。掲載されていた「セクシーポーズ」がとても気になりました。

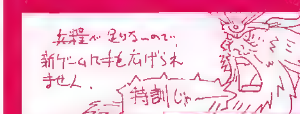
（北海道　どっぴおさん）

☆ページをめくったときに「……本を間違えたか？」と思ったわよ！

『ガンダムVS.ガンダム』をプレイしに毎日ゲーセンに通っていたら、いつの間にか『ダイナマイト刑事』にハマっていた。現在「ダイナマイト7：ガンダム3」です。どうしよう……。

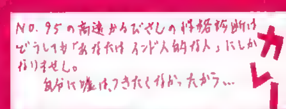
（新潟県　グハラム君）

☆目当てのゲーム以外にハマってしまうのは、多様なジャンルが混在するゲームセンターならではなのさ。迷わずSUCCESSするとよい。



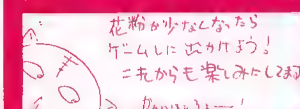
↑（宮城県　はなやか涼子君）

☆会社と対戦して兵糧を勝ち取ろうZE



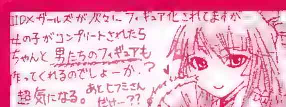
↑（青森県　五森セキさん）

☆ちなみに、「カレー」の文字の部分は切り絵です。



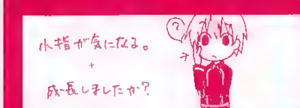
↑（山口県　はっちさん）

☆マスク無しで外出できる素晴らしさよ！



↑（埼玉県　月と少年さん）

☆その辺どうでしょコナミさん⁉



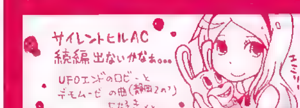
↑（新潟県　かささん）

☆あの小指で何か受信しているのであろう。



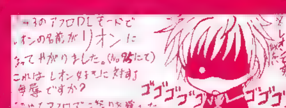
↑（兵庫県　鷹狩みつるさん）

☆指鹿為馬連環バッチリ決まった時とかね。



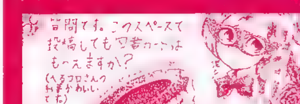
↑（北海道　杵島那穂さん）

☆静岡シリーズは曲にハズレ無し。



↑（新潟県　鯖佳さん）

☆担当・ちくわ氏がゴッド土下座をしております。



↑（群馬県　カネチさん）

☆ネタ次第でもらえるよ！　頑張るとよい。



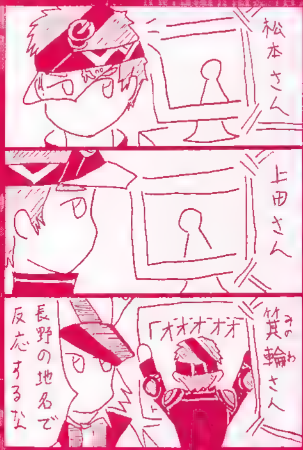
↑（東京都　ナマムギさん）

☆きっといつか……報われる日が来るハズよ。

A・Fro回覧板　アルカディアDVD付録はおかげさまで大好評！「次はこんなタイトル（企画）を見たい！」という意見がありましたら、アンケートハガキにその旨を書いてどんどん送りつけてみるとよいでしょう。「DVDで神プレイを見てみたい！」というゲームタイトルの場合は、ジャンル、新旧問わずにリクエストしてみるとよいかもしれないZO！

アルカディア大瀑布

財布の中身の8割は100円玉、そんな今号の格ゲー新作の画面にも負けないリアルな描写は結構です。それはさておき今月も始まる「大瀑布」、すなわちオモロモノクロバラエティーは、いつものごとくランダムキャラセレ以上に混とんなワケで。



（長野県　LEG君）

超劇場版（気持ちは）A-Fro漫画道場

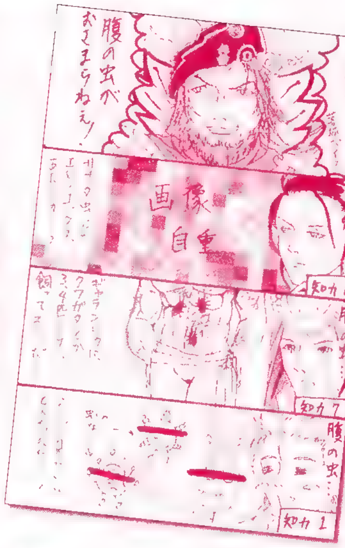
世界の悪とか何かいろいろと漫画で戦う、そんな秘密戦隊な創作人集まれ！　そして合体!!（コラ）　そんな感じで今月も1ページでお届けする、大瀑布一番人気のコーナー巨大ロボです。



（愛知県　立花ゆうり@鉄拳初心者さん）
☆気が付かなければ……（汗）。50前で紫の人の、是非はどっちだ。



（東京都　鷲ノ宮洵さん）
Ⓗ……あ。（今気付いた）だ、大丈夫。カレーとか違う！（何）



（愛媛県　バカパンさん）
☆いろんな虫がおさまらない落城の一幕。とりあえず、知力1の人をだれか推挙して……。



（滋賀県　名梨さん）
☆ここは素直に流すべきか否か。とりあえず、ゲイザー似の技はある。



（東京都　上原キノ君）
Ⓗ衣装不変の秘密、ここに発覚。大自然の巫女の舞台裏に、我ら涙目。



（京都府　蒼い疾風君）
Ⓗこれぞ九死に一生スペシャル。実際ゲームでもこんなカンジ（え？）。



（東京都　QQQ君）
☆昔企画で、すりこぎでハイスコアが（本当）。イラストレーターKEI氏に敬礼してたたくべし！



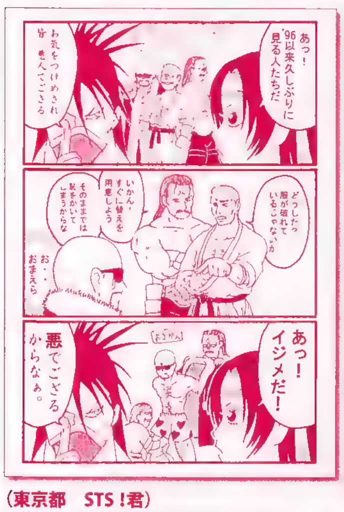
（千葉県　桃源☆郷君）
☆……出演してない方が幸せ組？シッ、気付いちゃダメ！



（神奈川県　つっつ君）
☆テキサスの暴れ馬つながりカッ!?しかし確かに……カッコイイ。



（熊本県　エレ金哲君）
☆ハイッ！　小生も間違えましたッ!!某メストでそんな夢の話が……（遠い目）。



（東京都　STS！君）
☆花に水をやっても、街のゴミを拾っても悪。もはや悪い人に見えませんが、わりと悪で正解です。

今こそライドザ勢い！　コーナー枠大戦

溢れるリビドゥに支配された当「大瀑布」には、数々の珍コーナー新コーナーがそろっております。今回はその中でも、今後勢いが出そうな二つのコーナーをピカップ！　そろそろ祭りの気配漂う大瀑布、あなたはどのコーナーを支援する!?



（富山県　流火季月さん）
☆懐かしの『ロリティカ同盟』あて作品。モノクロでロリっ子大集合の予感がい!?



（山形県　出海左京さん）
☆戦国の色男、伊達男たちの参戦……。男性耽美『ガーデンローズ』にも新時代が!?

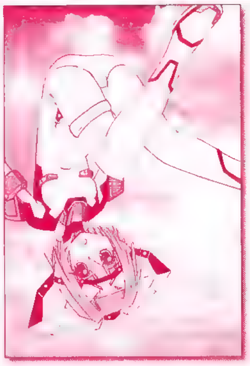
A・Fro回覧板　今回は真面目な欄外ですよ？（何）右上で解説しているTKBおよび大事な部分の描写の件ですが、衣類などで覆われていても、形がクッキリ……なんてのもNGです。特にズームアップゥする場合はご注意を。男性のTKBの場合は……全国民が鼻血吹きそうなセクスィー過剰でなければ大丈夫かと。以上真面目でした！（バクステで逃）

ゲルエロス村

今月も大爆走を続ける、エロス挑戦者たちの合戦場がこちら。描いてエロス、見てエロス……それでも出版倫理は守るのが真の強さと思われ。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆天下無双の人も、美女たちには弱い？ こりゃだれでも知力1になるってもんさ！



（新潟県　佐倉信士君）
☆天に舞い上がる、健全なる躍動美！ 直線美というとアンカー撃たれるゾ。



（新潟県　y・m君）
☆舞うちに上気……このミラクル。先生、僕は後漢に生まれたかったです。



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆和のたたずまいに、さりげないヱ。……いや、実はさりげなくないような!?



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆クラリーチェ嬢、お目覚めショット！ このチラリ感こそヴァチカン最終兵器。

ヱ村TKB条例の確認

実は最近、TKB＝乳首（赤面）をはっきり描いたり、女の子の超絶大事な部分を強調し過ぎな作品が多数です！ 担当はうれしいけど（コラ）大人の都合で掲載はできませんので要注意!!

ブリセル大作戦

今月はヱ村に、投稿量で押され気味だった当方。しかし新たな派閥の勢いは、いまだに衰えを知らぬようです！



（香川県　燕璃彰人さん）
☆やられアクションは、なお健在！ ブリセルと…また違う景色が!?



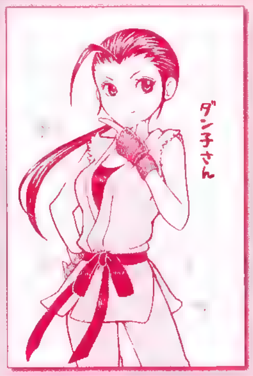
（福岡県　赤松セリさん）
☆二人で一人な群雄の方々。やっぺ、仲良くなってそう!?



（静岡県　獣帝君）
☆擬人化ブリセルの一枚！ これは、履いて（以下処刑）



（沖縄県　くろさん）
☆女→男の逆ブリも人気。男前なミミニャミに脱帽！



（大阪府　J・Bさん）
☆技も可憐に変わってそうな……。この姿でなら、『ストⅣ』にも出れた？（コラ）

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロスがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



（千葉県　スーパーバーサム君）

次々号8月号の締め切りは……　5月16日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

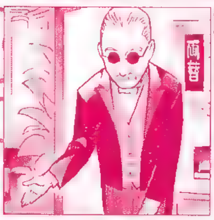
猛者通信 ドス龍

DOS29本目 激！ 最強店員決定戦！

記者協定なんざ屁でもねえ！ と己が道を行く猛者通信は、圧力に屈することなく自由な発言を続けていくかと思うとそうではなく、長いものにはマカロンを身上に今日も狩りに出かけるのである。ブぉ〜（出発音）。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

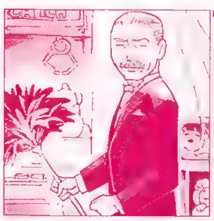
登場人物とか



まさ　ジェッターズ倶楽部会員番号弐番。愛機はバランスの取れた良機・イクシオン。気軽にレタスヨロ気分で片手剣を始めてみたものの、最近はもっぱら双手剣。



ケソ　ジェッターズ倶楽部会員番号弐拾五番。間違えて選んだのがきっかけで使い続けることになったミクラスを愛用。前進、後退が遅くて左右が速いドラスピ系。



ブニョ　ジェッターズ倶楽部名誉会員。「パイパーフェイス1」時代から筋金入りのジャッジスピア使い。最近はPSPの普及っぷりに若干心を動かされているとか。

EPISODE：01

唸れ！　夢をつかんだ必殺パンチ

We are working by Jiyuugaoka.

まさ　先月から話題がつながっているようで悪いが聞くかね君。自由が丘で我らが懇意にしている「つけめん大王（ビック・オー）」の激ウマ餃子の限定生産ぶりを。

ケソ　ああ、えらくウメイらしいっすけど、夜間だけの限定で昼間は作ってないらしいですね。

まさ　ムス。で、先日の昼にビック・オーに行ったところ、リーマンが「ええ〜！　なんで昼に餃子だ出さないんだよ！」と店員さんに不満の声を漏らしていたのだが、店員さんは「すみません、人手が足りないんで……」と平謝りしててなあ。

ケソ　へえー、腰が低いっすねえ。「夜だけでも餃子を作ってやるだけありがたく思うがよい、我をあがめよ」ぐらいにでーんと構えてていいのに。

まさ　その腰の低さに感銘を受けて、今後もより一層ビック・オーを懇意にしようと決めた我なのさ。

ケソ　まあ、店員さんのサービスや接客が素敵ゆえ、懇意にしようと思うのはゲセも一緒っすよね。

まさ　いつもピカピカのコンパネや綺麗な灰皿を見ると気持ちがいいのは間違い無いさね。プレイ中にお菓子を配ってくれる某店のサービスにもニヤピクしてる我なりけり。

ブニョ　ゲーセンの店員さんについて語るなら、今回の猛者では、先日開催された「N1グランプリ」について取材に行ってみない？

ケソ　エ、エヌワンだとォ!?

まさ　し、知っているのかケソ!?

ケソ　うむ、N1とは中国の唐の時代、名の知れた武闘家であった獲濡腕を始祖とする……（以下略）。

ブニョ　いや、そんなバッタ情報はいいから。N1っていうのは、ナムコが自社のアミューズメント施設に勤務するスタッフの中から、接客No.1の店員さんを決める大会なんだよ。

ケソ　なあんだ。実に平和的なイベントなんだね。

まさ　危うく、羅漢どもが宙を舞い、血で血を洗う大武会を想起してしまったっぺれ〜。

ブニョ　んじゃ、ナムコに取材のアポを取っておくから、今度こそ遅刻しないようにね。

ケソ　ハハハ。だれに向かってモノを言ってるって話ですよ。

EPISODE：02

戦え店員！　店舗がリングだ！

Established custom.

〜後日・矢口ナムコ前〜

ブニョ　で、君たち遅刻の言い訳は何かあるかい？

ケソ　ありま千年灸（ゴッド土下座中）。

まさ　不甲斐無さに我涙目さね。

岩本　お待ちしておりました。今日は、「N1グランプリ」ついてお話すればよろしいのですね。

ブニョ　ええ、よろしくお願いします。このボンクラたちにも分かるように説明願えればと。

ケソ　よろっしゃいしゃす！（早口）

ブニョ　では、最初にN1グランプリを開催することになったきっかけを聞かせてもらえますか？

岩本　当社はずっと昔から接客の向上に取り組んできてました。その一環として、日本ショッピングセンター協会が主催する「SC接客ロールプレイング」というコンテストにも参加していたんですよ。

ケソ　SCっつーとスナイパーカスタムの略ですよね。

津久井　いえ、ショッピングセンターの略です……。

岩本　SC接客ロールプレイングコンテストは、さまざまな状況を想定して、その中で接客態度を競うコンテストなんですけれど、基準となっているのはアパレル業界や飲食業界の



今回お話してくれたナムコの岩本さん（右）と津久井さん（左）。N1の担当者DA！

フォーマルな接客なんですよ。我が社が研さんを重ねているアミューズメント施設の接客は、もっとカジュアルなのでちょっと方向性が違うかな……ということで、ナムコ独自のレギュレーションを持った接客コンテスト、「N1」を立ち上げるに至ったのです。

まさ　「N1」には特別な参加資格はあるのですかな？

津久井　ナムコが経営するロケーションに勤めている従業員2500人と、グループ会社のプレジャーキャストの従業員250人の中から、予選を勝ち抜いた地区代表が集まって「日本一」の店員を決めます。

岩本　基本的には挙手制ですね。

まさ　なるほど。接客に懸ける意気込みがある戦士ならエントリーできるというわけだな。

津久井　第2回大会では、日本各地から選ばれた代表13人で決勝を開催し、優勝者を決定しました。

ケソ　ゴクリ……日本から強力店員が一同に会するのか……。

まさ　きっと各地区ごとに特色豊かな店員が出てくるに違い無いさな。

マジパねぇ！ これがN1グランプリだ！

「N1」とはナムコロケーションスタッフナンバーワンの略なんだぜ！　全国に展開するナムコのロケーションに従事するスタッフと、グループ会社のスタッフの中から選ばれた精鋭店員が、その接客技術とスマイルを競い合う大会なのだ。2007年から始まったこの大会は今年で2回目を数え、ナムコロケーションで働くスタッフの方々の接客レベル向上に大い役立っているのだ！



第二回大会の日本一に輝いたのは「プリッズ広島店」の吉長美鈴さん。丁寧で親近感に満ちた笑顔が好感触だったとか！

N1グランプリの優勝者には、海外研修が付いてくるのだ！　無論、「日本一の接客マイスター」の称号も手に入る！



「流れ星　銀牙」なみに。

津久井　地区によってそんなに個性がバラバラというわけではないですが、やはり関西の店員の方はおしゃべりが面白いとか、そういう特色はありましたね（笑）。

EPISODE : 03

新たなる輝き！ゴッド店員誕生！

It's a wonderful world.

ケソ　審査はどのようにしているのか教えてつかあさい。

津久井　審査のポイントは好感度とコミュニケーション力と印象度の三つですね。各自、持ち時間5分間を使って、ステージの上でさまざまなシチュエーションの中で接客をしてもらいます。

岩本　実は、審査員にも特徴があるんですよ。ナムコでは「スマイルコン





舞台には実際に筐体が置かれ、出場者の接客態度が審査されるのだだだだだ！

テスト」というのを、もう6年やっていまして……これは、お客様に「笑顔がいい」という店員を選んでもらい、表彰するというコンテストなんです。そこで選ばれたスタッフ上位100人が、このN1の審査員になっているんですね。

津久井　そのほかにも、運営会社の役員が審査員に加わっているんですけど、実際に現場で接客している人たちが審査員になっているので、出場者の一挙手一動をつぶさに観察でき、評価することが可能なんですよ。

ブニョ　出場者はどんなシチュエーションの中で接客をするんですか？

岩本　毎日の営業の中で起こりそうなことをいろいろとシミュレーションして、役者さんにお客さん役をやってもらって「さまざまな状況」を再現してもらうんです。それがランダムで「問題」として出題されるわけです。簡単なマシンのトラブルや、お客様からの苦情の対応とか。シチュエーションは何パターンも用意されていますね。

ケソ　出場選手は、自分の前に接客をするほかの店員のステージを舞台袖で見てたりするんですか？

岩本　見れますね。なので正直、後者の方が有利っていえば、有利かもしれないです（笑）。

津久井　でも、後半になると、役者もバリエーションを変えてくるんです。同じシチュエーションにしないように、と思っているのか、アドリブを効かせたりするんですよ。なので、私は前半の方が優しいようにも感じますね（笑）。

岩本　人によって、得意不得意なシチュエーションもあると思うので、そのあたりは結構面白いですね。

津久井　N1の第二回大会の優勝者は、「サービス接遇実務検定」という文部科学省が後援している検定試験の1級を取ってるんですよ。その中で、1番成績が優秀だった中で一人だけに送られる、文部科学大臣賞があるんですけれど、それも同時に受賞しているんです。

ケソ　しゅ、しゅげえ！

まさ　ナムコの接客は日本一ィィィというあんばいなのだろう。

津久井　でも、本人はN1に出場して「私はまだまだ足りないところがあるな」と思ったらしいんですよ。

ブニョ　それだけ接客レベルが高い



第2回大会の審査の様子。審査するのも同じ店員ゆえ、細かなチェックが光る！

人が出場しても、何かしら得るものがあるのがN1ってわけですね。

岩本　N1グランプリの頂点に立つということは、やっぱり全国レベルでも上の方の接客レベルだといえると思いますよ。

津久井　大会へ出場するにあたり、合宿を組んだ店舗だってあるんですよ。店舗が一丸となって「N1」で優勝するために取り組んだとか。

ケソ　しゅ、しゅげえ。ギアナ高地とかに行ったんだよきっと。

まさ　合宿で何をやってたのか気になるところさなあ。



第一回の優勝者はチャイナ服で参戦！　といってもコスプレではなく、これが店の制服らすい。

EPISODE : 04

戦い終わって～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　N1は今後、来年も続いていく予定ですか？

岩本　N1グランプリは、これからも大きくなっていってもらいたいですね。何より、みんなが「接客について語れる場」ができたのは、大きかったと思います。N1で培った接客が、お客様の楽しい時間につながってくれるとうれしいですね。

津久井　アミューズメント施設って、置いてある機械はどこでも似たような感じですよ。なので、そこで差別化が図れるという意味において、接客は重要なウェイトなのかなと思っているんですね。なので、グランプリをやることによって、接客の意識が高まって他店との差別化が図れ、ナムコはもう本当に接客が良いよねって思ってもらえる。あそこに行くと何か楽しいねとか、ゲームだけではない楽しさっていうのも提供できたらいいなと私は思っています。

岩本　やはり接客というのはゴールが無いものですし、常に進化しないといけないと思います。

ブニョ　じゃあ、次の大会では「悪徳クレーマー役」として、ダップセの二人を出してやってください。

ケソ　おいィ⁉　だれが悪徳じゃいビキビキ。

まさ　我は開店から閉店まで、ずっと『パックランド』をやり続ける客の役でお願いするさな。

津久井　あの、審査時間は5分なんで……。

まさ　閉店時の退店勧告をごねることができないこの諦念……。さりとて、N1のこれからの発展を祈るさね。（つづく）



取材こぼれ話

どうも、ブニョです。左で書ききれなかったネタが山ほどあるのですが、そのうちの一つを紹介。第一回の優勝者にはスペインの研修旅行が贈られたのだが……その最中、店員として現地のロケーションで実際に接客したそうなのだ。スペイン語も話せないのに。しかしそこはさすがN1優勝者。抜群の笑顔で対応したら、ちゃんと現地の人に通じたそうな。我らがそんな「罰ゲーム」みたいなことさせられたら一目散に逃げるであります、隊長！

猛者つ子通信

※☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス前 係

◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

予選開催店舗5月分スケジュール発表!!

闘劇'08

SUPER BATTLE OPERA

THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

闘劇'08予選開催中！　今回は5月分の予選開催店舗を掲載！
参加したいタイトルの予選開催店舗があるかチェックしておこう！

月刊アルカディア4月号（no95）・月刊アルカディア5月号（no96）に掲載されている情報から更新があった予選スケジュールは、以下の通りです。

『アルカナハート2』の日程更新

game SKY（愛知県）4月5日（土）→6月14日（土）　ゲームプラザ エム（大阪府）4月19日（[illegible]）→[illegible]

アミューズランド ガディス（富山県）の予選開催は中止となりました。

『北斗の拳』の日程更新

アミューズランド ガディス（富山県）の予選開催は中止となりました。

『MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2』の日程更新

アミューズランド ガディス（富山県）の予選開催は中止となりました。

D-2ブロック決勝店舗の更新　ゲームセンターダイオウ（岐阜県）→ゲームBOX.Q2（愛知県）

『鉄拳6』のブロック表記更新

プレイシティキャロット 巣鴨店（東京都）C-5→B-5　ゲームプラザGAO 北千住店（東京都）C-5→B-5

東京レジャーランド 小岩店（東京都）C-5→B-5　ナムコランド 王子店（東京都）C-5→B-5

予選スケジュールは変更される可能性があります！

この発表内容は、変更される可能性があります。これは、各店舗の事情やゲームのバージョンアップによって、日程の調整が迫られるなど、不測の事態があるからです。

もちろん、この予定通りに開催されることが理想ですが、やむなく変更される可能性があることをご理解のうえご了承ください。

変更があった場合は、次号のアルカディア7月号（5月30日発売）や、闘劇魂Vol.[illegible]（5月15日発売予定）、闘劇オフィシャルホームページ（http://www.tougeki.com/）でも随時更新していきます。

なお、予選のエントリー方法や[illegible]などは、[illegible]店舗に確認してください。また、店舗からのフィードバックがあった場合は、闘劇オフィシャルホームページ（http://www.tougeki.com/）でも確認できます。

表の見かた

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア	日程
北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/17(土)
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

①予選が開催されるエリア
②予選開催地都道府県
③予選開催店舗名
④問い合わせ電話番号
⑤担当者名
⑥エリア区分。予選開催店舗が多いタイトルは、同一エリア内で本選参加者を決めるエリア決勝を開催する。
⑦予選開催日。エリア決勝が開催される店舗は日程の文字が白抜き。該当店舗でも店舗予選が開催され、その店舗代表者が決定された後にエリア予選が開催される。

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

チーム戦（3on3）：本選出場枠残り17枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/17(土)
	埼玉県	埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	B-4	5/11(日)
	群馬県	アミュージアム前橋店	027-237-4234	籾山	B-4	5/17(土)
	茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-4	5/18(日)
	東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	03-5272-9855	黒柳	C-1	5/31(土)
		ムー大陸立川店	042-538-7295	西村	C-2	5/3(土)
		セントラル聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	森	C-2	5/4(日)

GUILTY GEAR XX ΛCORE

チーム戦（3on3）：本選出場枠残り20枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-2	5/24(土)
		ジャック＆ベティ山大前店	023-642-0008	青江	A-2	5/25(日)
	秋田県	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	仁木	A-2	5/31(土)
	神奈川県	フレイランドハルス	044-855-9100	小竹	B-2	5/3(土)
		ゲームインファンファン藤沢店	0466-25-3255	芳川	B-2	5/5(月)
	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間	B-3	5/4(日)
		アミュージアム前橋店	027-237-4234	籾山	B-3	5/10(土)
	埼玉県	プラボ 上尾店	048-776-4379	古崎	B-4	5/6(火)
		熊谷 ナムコランド店	048-527-3675	大井	B-4	5/10(土)
		GAMEGARAGE大宮店	048-650-2411	伊藤	B-4	5/17(土)
		アミューズメントF-1深谷店	048-573-7799	篠崎	B-4	5/18(日)
		埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	B-4	5/25(日)
	千葉県	HAP'1ゲームチッタ八千代台	047-411-7971	佐藤	B-5	5/24(土)
		ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-5	5/31(土)
	東京都	石神井公園駅前センター	03-5393-6284	桜井	C-2	5/3(土)
		GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	C-2	5/4(日)

Virtua Fighter 5

チーム戦（3on3）：本選出場枠残り23枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	宮城県	スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	大宮	A-1	5/3(土)
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-1	5/10(土)
	宮城県	アミュージアム古川店	0229-22-8677	髙橋	A-1	5/11(日)
	北海道	キャッツアイ新札幌店	011-899-1500	種村	A-2	5/11(日)
		スガイディノス帯広	0155-38-2811	下河原	A-2	5/17(土)
		パワープラントプルプル	011-231-7032	森田	A-2	5/18(日)
	群馬県	アミュージアム前橋店	027-237-4234	籾山	B-3	5/3(土)
	埼玉県	ゲームアリス川口店	048-240-0588	板垣	B-4	5/4(日)
		セガ ワールド 吉川	048-983-0481	高橋	B-4	5/5(月)
		ゲームデイトナ志木	048-487-5620	久保田	B-4	5/6(火)
		デイトナIII	048-269-8119	山下	B-4	5/10(土)
	神奈川県	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	045-252-1164	市原	B-5	5/11(日)
		クラブ セガ 相模大野	042-741-8195	鈴木	B-5	5/17(土)
		アプレイズ湘南台店	0466-41-3361	大森	B-5	5/18(土)
	千葉県	千葉レジャーランド 千葉ニュータウン店	0476-48-7175	水崎	B-6	5/24(土)
		ムー大陸流山店	0471-40-7483	野口	B-6	5/25(日)
		クラブ セガ 本八幡	047-334-7960	篠原	B-6	5/31(土)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子	042-627-8188	谷	C-2	5/5(月)
		ゲームファクトリーマグマ多摩センター	042-316-8331	高橋	C-2	5/6(火)
	愛知県	ゲームBOX.Q2	052-452-0920	川合	D-1	5/11(日)
		キングジョイ	052-241-9515	武山	D-1	5/17(土)
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	辻田	D-1	5/24(土)
	愛知県	game SKY	052-201-6496	佐藤	D-1	5/25(日)
	新潟県	ハロ三条店	0256-33-7661	樋口	D-3	5/3(土)
	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	千葉	E-2	5/3(土)
	奈良県	アミューズメントデフト	0742-26-7789	松井	E-2	5/4(日)
	福岡県	天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-1	5/31(土)
	鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	099-255-2505	橋元	G-3	5/10(土)
	宮崎県	ナムコランド 日向店	0982-55-8037	原田	G-3	5/11(日)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	C-2	5/6(火)
		ゲームディルレイひばりヶ丘北口店	042-424-3703	川野	C-2	5/10(土)
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-2	5/11(日)
	福井県	JOYLAND敦賀店	0770-37-1616	森本	D-1	5/3(土)
	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	中丸	D-1	5/4(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-2	5/6(火)
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	辻田	D-2	5/10(土)
	静岡県	クラブ セガ 浜松	053-453-1608	長谷川	D-2	5/11(日)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	D-2	5/17(土)
		ゲームBOX.Q2	052-452-0920	川合	D-2	5/18(日)
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	D-3	5/31(土)
	広島県	フタバ図書GIGAZONE広島駅前店	082-568-4791	佐古	F-2	5/17(土)
	山口県	ハイテク セガ JR下関	0832-23-2178	波田	F-2	5/18(日)
		トイズ宇部店	0836-39-3636	平田	F-2	5/24(土)
		アミューズメントパークステップ	0835-38-6738	佐藤	F-2	5/25(日)
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	山口	F-3	5/25(日)
	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下間	F-3	5/31(土)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	G-2	5/3(土)
	福岡県	ワンダーパーク 博多	092-434-3721	大塚	G-2	5/4(日)
		モンキーハウス本館	092-843-5671	茶園	G-2	5/10(土)
		天神 ギーゴ	092-724-5971	下山	G-2	5/11(日)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	C-2	5/4(日)
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	深見	C-3	5/17(土)
		プラボ 荻窪店	03-3392-7657	野原	C-3	5/24(土)
		池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-3	5/25(日)
	山梨県	ハイテク遊園ニュースター	055-228-8923	畑	D-2	5/4(日)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	D-3	5/6(火)
	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	D-3	5/10(土)
	長野県	アミューズメントパークNASA	026-228-7434	金澤	D-3	5/11(日)
	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	瀧口 佐藤	D-3	5/18(日)
	三重県	セガ ワールド 生桑	059-332-9988	坂倉	D-4	5/24(土)
	愛知県	おもしろランドAHAHA	052-401-6013	瀧	D-4	5/25(日)
		ゲームファンタジオ甚目寺	052-445-2030	西川	D-4	5/31(土)
	兵庫県	セガ 三宮SANX	078-271-0335	平良	E-1	5/5(月)
		T&K	079-672-1540	片岡	E-1	5/10(土)
		MAC姫路	079-282-8055	杉本	E-1	5/11(日)
	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	0858-23-5255	河本	F-1	5/4(日)
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-1	5/5(月)
	愛媛県	ハイテク セガ 新居浜	0897-37-5573	三好	F-2	5/24(土)
	香川県	ファンパラダイス志度	087-870-2030	永田	F-2	5/31(土)
	沖縄県	ハイテク セガ 北谷プラザ	098-936-7904	仲村	G-2	5/11(日)
	熊本県	ワンダーシティ 南熊本	096-375-1131	津留	G-3	5/10(土)
		FESTA東バイパス店	096-387-5539	西田	G-3	5/11(日)
		FESTAカリーノ下通店	096-327-5585	橋本	G-3	5/17(土)
	鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	099-255-2505	橋元	G-3	5/24(土)

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH

シングル戦(1on1):本選出場枠残り36枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	北海道	キャッツアイ新札幌店	011-899-1500	種村	5/4(日)
	神奈川県	POWER STICK	0467-43-3034	鍋嶋	5/3(土)
	埼玉県	プラボ 上尾店	048-776-4379	古崎	5/4(日)
	群馬県	ゲームワールド伊勢崎	0270-31-1023	高橋	5/5(月)
	神奈川県	アドアーズ大和店B館	046-200-6370	鈴木	5/6(火)
	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間	5/11(日)
	神奈川県	アブレイズ湘南台店	0466-41-3361	大森	5/24(土)
	千葉県	アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	5/25(日)
	東京都	クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	5/17(土)
		GAME SPOT21 新宿西口	03-3343-0010	市来	5/18(日)
		東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	5/31(土)
	愛知県	ゲームカレッジ	0561-61-1439	岡本	5/10(土)
	新潟県	アミューズメントスクエア・チャンス白根店	025-362-6871	木下	5/17(土)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	5/25(日)
	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	5/18(日)
	広島県	フタバ図書 GIGAZONE 広島駅前店	082-568-4791	佐古	5/5(月)
		西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	5/11(日)
	岡山県	ウェルカム	086-221-8833	房宗	5/24(土)

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

タッグ戦(2on2):本選出場枠残り21枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	宮城県	ナムコランド 仙台クリスロード店	022-722-5820	泉田	5/5(月)
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	5/6(火)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	5/4(日)
	埼玉県	ゲームデイトナ志木	048-487-5620	久保田	5/17(土)
	群馬県	ルパン122	0276-88-7510	本間	5/25(日)
	東京都	クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	5/3(土)
	愛知県	スペースシャトル塩釜口店	052-833-4561	田村	5/11(日)
		プレイハード50春日井店	0568-52-8240	宇田	5/18(日)
	富山県	アミューズメントアズプレス	076-423-2890	高橋	5/24(土)
	大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	市道	5/31(土)
	岡山県	ウェルカム	086-221-8833	房宗	5/10(土)
	広島県	西条プラザゲームコーナー	082-423-4130	平木	5/18(日)

アルカナハート2

シングル戦(1on1):本選出場枠残り22枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	5/6(火)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	塩田	5/31(土)
	群馬県	ドライブインセゾン	0276-37-7150	江原	5/5(月)
	神奈川県	ゲームオーロ	042-769-9474	宮澤	5/17(土)
	茨城県	プレビジョイカム石岡店	0299-22-6758	平山	5/24(土)
	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	土谷	5/25(日)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	5/31(土)
	兵庫県	プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地	5/18(日)
	香川県	MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	山口	5/10(土)

鉄拳6

チーム戦(3on3):本選出場枠残り22枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	栃木県	ゲームクッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	5/3(土)
	埼玉県	熊谷 ナムコランド店	048-527-3675	大井	B-2	5/3(土)
	群馬県	ゲームパニック高崎	027-363-8295	立花	B-2	5/4(日)
		ルハン122	0276-88-7510	本間	B-2	5/5(月)
	埼玉県	ゲームデイトナ志木	048-487-5620	久保田	B-3	5/3(土)
		ナムコランド 越谷店	048-960-2021	庄司	B-3	5/4(日)
		デイトナIII	048-269-8119	山下	B-3	5/5(月)
	千葉県	クラブ セガ 柏	04-7164-0866	池永	B-3	5/10(土)
	埼玉県	プラボ 上尾店	048-776-4379	古崎	B-3	5/11(日)
		ゲームモアイ上尾店	048-771-1612	梅内	B-3	5/17(土)
		セガ ワールド 入間	04-2965-1813	中崎	B-3	5/18(日)
		ゲームアリス川口店	048-240-0588	板垣	B-3	5/24(土)
		アミューズメントももたろう草加店	048-921-1868	武元	B-3	5/25(日)
		埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	B-3	5/31(土)
	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	宮本	B-6	5/3(土)
		ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	上川	B-6	5/4(日)
		ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	土谷	B-6	5/5(月)
		ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	田中	B-6	5/10(土)
		ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	市村	B-6	5/11(日)
	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド2	046-266-4811	柴田	B-8	5/31(土)
	東京都	ゲームスタジオキューブ高円寺	03-3315-4448	更科	B-7	5/11(日)
		セントラル聖蹟桜ヶ丘店	042-389-2281	森	B-7	5/17(土)
	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子	042-627-8188	谷口	B-7	5/18(日)
		ムー大陸立川店	042-538-7295	西村	B-7	5/24(土)
		プラボ 荻窪店	03-3392-7657	野原	B-7	5/25(日)
		ゲームディルレイひばりヶ丘南口店	042-424-4636	川野	B-7	5/31(土)
	愛知県	カレッジゼロ小幡店	052-795-9240	杉浦	D-4	5/3(土)
	三重県	セガ ワールド 松阪	0598-53-0611	辻田	D-4	5/4(日)
	愛知県	ナムコ ワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	小林	D-4	5/5(月)
	三重県	セガ ワールド 生桑	059-332-9988	坂倉	D-4	5/10(土)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	D-4	5/11(日)
	大阪府	星狩物語 岸和田店	072-432-3841	久保	E-1	5/31(土)
		ゲームスペース ベガス	06-6351-2889	堀井	E-2	5/3(土)
	兵庫県	MAC姫路	079-282-8055	杉本	E-2	5/4(日)
	大阪府	リブロス高槻店	072-682-3675	南本	E-2	5/5(月)
	兵庫県	伊丹ゲームスペース	072-785-1549	上山	E-2	5/10(土)
		遊スペースマジカル	078-265-5100	山本	E-2	5/11(日)
	大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	E-2	5/17(土)
		ゲームプラザ エム	06-6991-0363	堀井	E-3	5/3(土)
		エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-3	5/4(日)
	香川県	戦 ~ ikusa ~	087-843-2788	伊藤	F-1	5/3(土)
	広島県	ビバーチャ2	082-504-7575	門沢	F-3	5/11(日)
		スペースV1廿日市	0829-34-3311	長谷川	F-3	5/17(土)
		フタバ図書 GIGAZONE 広島駅前店	082-568-4791	佐古	F-3	5/18(日)
	山口県	セガ ワールド ゆめタウン長府	0832-48-5732	小池	F-3	5/24(土)
		ハイテク セガ JR下関	0832-23-2178	波田	F-3	5/25(日)
	広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	岡野	F-3	5/31(土)
	福岡県	TAC戸畑店	093-873-9100	大橋	G-1	5/31(土)
	熊本県	ワンダーシティ 南熊本	096-375-1131	津留	G-2	5/3(土)

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2

タッグ戦(2on2):本選出場枠残り21枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア	日程
	北海道	ハワーフラントブルフル	011-231-7032	森田	A-1	5/4(日)
		MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	5/5(月)
		キャッツアイ新札幌店	011-899-1500	種村	A-1	5/6(火)
		GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/10(土)
		キャッツアイ東苗穂店	011-789-1500	猪股	A-1	5/11(日)
	岩手県	LA倶楽部	019-646-5566	神農	A-2	5/25(日)
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤 賢	A-2	5/31(土)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台	022-384-1786	大宮	A-3	5/17(土)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	5/18(日)
	宮城県	ナムコランド 仙台クリスロード店	022-722-5820	泉田	A-3	5/24(土)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	塩田	A-3	5/25(日)
	茨城県	プレビジョイカム石岡店	0299-22-6758	平山	B-1	5/5(月)
		GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-1	5/6(火)
	群馬県	アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	酒井	B-2	5/3(土)
	千葉県	アブレイズ行徳店	047-701-2689	篠崎	B-5	5/11(日)
		千葉レジャーランド 千葉ニュータウン店	0476-48-7175	水崎	B-5	5/17(土)
		ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-5	5/18(日)
		ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	土谷	B-6	5/24(土)
		ゲームセンタークラウン	043-462-1203	牧野	B-6	5/25(日)
		アミューズメントエース津田沼	047-475-8918	中澤	B-6	5/31(土)
	神奈川県	ゲームオーロ	042-769-9474	宮澤	B-7	5/24(土)
		アドアーズ大和店B館	046-200-6370	鈴木	B-7	5/25(日)
		セントラル日吉店	045-564-1034	佐々木	B-7	5/31(土)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	小林	C-2	5/3(土)
	新潟県	アミューズメントスタジアムTOP	0257-21-0882	児玉	D-1	5/17(土)
		パロ三条店	0256-33-7661	樋口	D-1	5/18(日)
		アミューズメントメガスクエアチェミー上越店	025-527-2822	笠原	D-1	5/24(土)
		ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	滝口/佐藤	D-1	5/25(日)
	静岡県	ACT御殿場	042-854-3830	長谷川	D-3	5/31(土)
	大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	06-6357-6677	三好	E-2	5/17(土)
		チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	E-2	5/18(日)
	兵庫県	伊丹ゲームスペース	072-785-1549	上山	E-2	5/24(土)
		プレイステーション ネーブル西宮店	0798-65-5833	川地	E-2	5/25(日)
	山口県	ハイテク セガ JR下関	0832-23-2178	波田	F-2	5/17(土)
		トイズ宇部店	0836-39-3636	平田	F-2	5/18(日)
	広島県	フタバ図書 GIGAZONE 広島駅前店	082-568-4791	佐古	F-2	5/24(土)
		JOYサンモール店	082-241-8564	應和	F-2	5/25(日)
	愛媛県	ハイテク セガ 新居浜	0897-37-5573	三好	F-3	5/4(日)
	香川県	MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	山口	F-3	5/6(火)
		ファンパラダイス志度	087-870-2030	永田	F-3	5/10(土)
	徳島県	エンゼルランド佐古店	088-653-4758	吉田	F-3	5/11(日)
	福岡県	TAC北方店	093-941-9022	下川	G-1	5/4(日)
		アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	岩田	G-1	5/5(月)
		AsobiDouraku仲原店	092-623-3366	吉武	G-1	5/7(水)
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	097-553-3588	鉾立	G-1	5/10(土)
	福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	茶園	G-1	5/11(日)
	長崎県	ゲーム・スポット大橋	095-845-9619	森田	G-2	5/3(土)

北斗の拳

シングル戦(1on1):本選出場枠残り19枠

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
関東	神奈川県	ゲームオーロ	042-769-9474	宮澤	5/3(土)
東京	東京都	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	5/11(日)
中部	岐阜県	遊食空間XYZ	0574-63-7903	市原	5/31(土)
近畿エリア	京都府	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2323	千葉	5/4(日)
	兵庫県	伊丹ゲームスペース	072-785-1549	上山	5/17(土)
	大阪府	GAME DINO 枚方店	072-846-3303	由村	5/18(日)
		キャンディウエスタン石橋店	072-761-8891	佐々木	5/24(土)
中国	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	5/25(日)

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

May. 2008

闘劇予選で盛り上がっている中、そのほかのイベントもこんなにたくさん開催されているぞ。真剣勝負で疲れたときは楽しいイベントに参加して楽しもう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北



北海道

★ディノス パーク 帯広

帯広市白樺16条西2-5 ☎0155-38-2811

5/3	19:30	KOF'98UM 大会
5/4	19:30	WCCF 大会
5/10	21:00	VF5 大会
5/11	19:30	三国志大戦3 大会
5/18	19:30	三国志大戦3 大会
5/24	17:00	三国志大戦3 店舗予選 大会
5/25	19:30	MBACVer.B2 大会

★スガイコトニ

札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

5/4	12:30	DDR superNOVA2 耐久DDR 大会 ◆耐久／バトル／パフォーマンス部門あり。詳細はＨＰ参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

5/1	16:00	ガンダムVS.ガンダム 店内大会
5/2	26:00	戦場の絆 店内大会
5/3	16:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
5/4	16:00	頭文字Dver.4改 店内大会
5/6	21.00	鉄拳6イベント 100人組手
5/9	26:00	戦場の絆 店内大会
5/11	16:00	ガンダムVS.ガンダム 店内大会
5/16	26.00	戦場の絆 店内大会
5/18	16:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
5/23	26:00	戦場の絆 店内大会
5/30	26:00	戦場の絆 店内大会

※大会受付は開始1時間前から。詳しくは店内POPをご覧ください。

関東



茨城県

★プレビジョイカム石岡店

石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

5/17	18:00	GGXX ∧ CORE イベント ◆内容は人数によって変更
5/23	20:00	アルカナハート2 フリープレイ ◆参加費無料
毎週火曜	終日	音ゲー サービスDay ◆ギタドラ、ポップンがサービス設置
毎月5の付く日	終日	サービス台多数設置 ◆店内POPにてサービス内容を告知
毎週木曜	終日	GGXX ∧ CORE フリープレイ ◆参加費無料
毎週金曜	20:00	鉄拳6 サービスDay ◆100円 2クレジット設定

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店

土浦市大和町2-1 Patioビル2Ｆ ☎029-835-5689

日付に8・9の付く日	終日	当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定。
5/4	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名
5/6	16:00	戦国BASARA X 大会 ◆定員16名
5/10	16:00	クイズマジックアカデミー５ 大会 ◆最大定員32名
5/11	16:00	三国志大戦3 全国大会予選 覇業への道～英傑乱舞～ ◆定員32名
5/17	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆定員16名
5/18	16:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 ◆定員16組32名
5/24	16:00	VF5 公式オープンバトル ◆定員300名
5/25	16:00	KOF'98UM 大会 ◆定員16名
5/31	16:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆定員16名

※各大会エントリーは1週間前から 詳細は店内POPにて

栃木県

★ゲームパニック佐野

佐野市高萩町1340 フェドラP&D 1F ☎0283-27-1829

5/3	16:00	VF5 公式大会
5/4	19:00	WCCF 大会 ◆REGULATION:U-5
5/10	18:00	鉄拳6 大会
5/11	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
5/17	18:00	MBACVer.B2 大会
5/18	18:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会
5/24	14:00～18:00	VF5 公式オープンバトル
5/25	18:00	アカツキ電光戦記AA 大会

※詳しい内容は店内POP、又は当店HPをご確認ください。

埼玉県

★アミューズメントF-1深谷店

深谷市西島町3-9-1 ☎048-573-7799
http://blog.livedoor.jp/fukaya_ten/

5/4	終日	ストⅡX フリープレイ ◆対戦台2セット用意。参加費無料。
5/5	15:00	ギターフリークス ランバト ◆14:00よりフリープレイあり
5/6	15:00	ドラムマニア・ランバト ◆14:00よりフリープレイあり
5/11	15:00	MBAC ～ 1人2on2 ～ 大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイあり
5/25	15.00	鉄拳6 シングルトーナメント 大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイあり
毎週火曜	終日	パズルゲーム・1コイン2クレDAY
毎週水曜	終日	シューティングゲーム・1コイン2クレDAY
毎週金曜	終日	MBAC・1コイン2クレDAY
毎週土・日・祝日	開店時	朝いちダッシュ ◆すべてのビデオゲーム(音ゲー含む)に1クレサービス！（ビデオゲームのみ）

※全イベント参加費無料

★秩父矢尾ゲーム　プレイランド

秩父市上町1-5-9 秩父矢尾百貨店4F プレイランド ☎0494-24-7752
http://blog.livedoor.jp/chichibu_ten/

5/11	11:00	秩父太鼓の達人 スコア認定 大会 ◆コース・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。
5/17	11:00	秩父ビシバシチャンプ 大会
5/25	11:00	秩父ポップンスコア認定 大会 ◆ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。
毎週土・日・祝日	開店時	朝いちダッシュ ◆すべてのビデオゲーム(音ゲー含む)に1クレサービス！（ビデオゲームのみ）

※全イベント参加費無料

★comcom加須店

加須市中央1-1-15 ☎0480-62-4515
http://blog.livedoor.jp/kazo_ten/

5/3	11:00	加須太鼓の達人 スコア認定大会 ◆コース 曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与
5/11	11:00	加須ポップン16 スコア認定大会 ◆ボタン数 速さ 曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。
5/17	15:00	GGXX ∧ COREトーナメント 大会 ◆14.00より大会直前までフリープレイあり
毎週火曜	終日	シューティングゲーム・1コイン2クレDAY
毎週土・日・祝日	開店時	朝いちダッシュ ◆すべてのビデオゲーム(音ゲー含む)に1クレサービス！（ビデオゲームのみ）

※全イベント参加費無料

千葉県

★アミューズメントエース津田沼

船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

5/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル26 ◆レア8枚制限あり。受付方法及び詳細は【http://avalonsgate.net】をご参照ください。参加費500円。定員24名。

★ラッキーバッティングドーム

八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

5/4	18:00	アルカナハート2大会 ◆詳細は当店ＨＰをご覧ください。
5/3・17	終日	ガンダムシリーズ全台100円2クレイベント
5/31	終日	鉄拳６ 100円2クレイベント

★イスカンダル

木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

5/3	10:00	麻雀格闘倶楽部6ロケーションカップ
5/4	16:00	VF5 公式大会 オープンバトル
5/11	16:00	VF5 公式大会
5/18	16:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
5/25	14:00	三国志大戦3 店舗予選

★ダ・カーポ

君津市外箕輪91-1 ☎0120-010-267

5/24	9:30	麻雀格闘倶楽部6ロケーションカップ

★アミューズメント ポポロ

君津市坂田673－11 ☎0120-010-267

5/11	16:00	三国志大戦3 店舗予選
5/18	10:00	麻雀格闘倶楽部6ロケーションカップ

★ゲームセンターラッキー千葉店

千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3階 ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円。詳細は店頭かHPにて。
5/24	16:00	アルカナハート2 大会 ◆詳細は店頭かHPにて。

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子

八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

5/3	15:00	第9回 MBACVer.B2 3on3 ランバト
5/4	16:00	第16回 SFⅢ3rd 23on3 大会
5/10	15:00	第38回 GGXX ∧ CORE シングル 大会
5/17	15:00	第4回鉄拳6 3on3 大会
5/24	15:00	第10回 MBACVer.B2 ランバト
5/25	16:00	第1回アルカナハート2 ランバト
5/31	15:00	第39回GGXX ∧ CORE 2on2 大会

★池袋ギーゴ

豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

5/1	19:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会 ◆18才以上、32チーム制限
5/4	14:30	パワスマスマッシュ 3 3on3 大会 ◆32チーム制限
5/5	14:30	ぷよ通シングル 大会 ◆トーナメント戦
5/8	19:00	GGXX ∧ COREランバト ◆18才以上
5/10	18:30	VF5 店舗公式大会 ◆18才以上、カード必須、64名制限
5/14	19:00	MBACVer.B2 2on2大会 ◆18才以上、32チーム制限
5/15	19:00	GGXX ∧ COREランバト ◆18才以上
5/18	14:30	VF5 3on3 大会 ◆32チーム制限
5/22	19:00	GGXX ∧ COREランバト ◆18才以上
5/28	19:00	ガンダムVS.ガンダム2on2 大会 ◆18才以上、32チーム制限
5/29	19:00	GGXX ∧ COREランバト ◆18才以上

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～5F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

5/3	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
5/4	15:00	機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダムv2on2大会
5/10	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
5/10	15:00	月華の剣士2 3on3 大会 ◆参加料200円。詳細は【http://www.classic-evo.net/~lastblade2/】
5/11	15:00	アカツキ電光戦記AA大会
5/17	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
5/18	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会
5/24	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働
5/25	15:00	戦国BASARA X 大会
5/31	15.00	月華の剣士2 シングル 大会 ◆参加料200円 詳細は【http://www.classic-evo.net/~lastblade2/】

★ゲーム イン サクラ

豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252
http://www.game-sakura.com/

毎週日曜	13:00～18:00	SFⅢ3rdフリープレイ ◆対戦台4～5組・1時間100円

※詳細は【http://www.game-sakura.com/】

★ゲーム ニュートン

板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

5/3	20:00	SFⅢ3rd ランバト
5/18	17:00	SCN SCⅢAE ランバト
5/17	20:00	SFⅢ3rd ランバト
5/31	20.00	SFⅢ3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店

板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

5/4	17:00	SCN SCⅢAE ランバト
5/10	20:00	SFⅡX ランバト
5/11	17:00	アカツキ電光戦記AA 大会
5/18	17:00	アルカナハート2 大会
5/25	17:00	KOF'98UM 大会
5/31	19:00	北斗の拳 大会

★石神井公園駅前センター

練馬区石神町3-24-9 山登ビル2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shikuji-ekimae/

5/10	19:00	SCⅢAE ランバト
5/24	19:00	鉄拳6 ランダム3on3 大会

★クラブセガ新宿西口

新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

5/4	14:00	スパⅡX ジャイアン杯 5on5
5/5	15:00	ZERO3 10th Anniversary Cup ◆同キャラ使用可能
5/6	14:00	マーブルvs.カプコン 大会
5/6	17:30	ヴァンパイア合同 大会
5/11	16:00	戦国BASARA X 大会

★Boo-BossBoss 吉祥寺店

武蔵野市吉祥寺本町1-24-5吉祥寺ライトビル1F ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

4/20	18:00	鉄拳6 TAGトーナメント大会 ◆2on2のタッグトーナメント戦
4/27	17:00	クイズマジックアカデミー5トーナメント大会 ◆ルールは当日発表

★G-PORTラスベガス

新宿区歌舞伎町1-21-7 地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

5/3	19:00	第9回 スーパーストIIX 大会
5/10	17:00	第9回 KOF 2002 大会
5/11	15:00	第1回KOF'98UM 大会
5/24	17:00	第10回 GGXX ∧ CORE 大会
5/31	17:00	第10回スーパーストIIX 大会

神奈川県

★GAME ZETTON

海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

5/3・10・17・24	19:00	ZETTONスーパーカップ(WCCF) ◆U-5。引退カード不可。選手16枚登録必須。参加費1000円

※優勝＆準優勝＆3位＆4位チームは31日のZETTONチャンピオンズリーグへ参加可能

5/4	未定	クイズマジックアカデミー５ 大会 ◆参加費 200円 参加定員16名。
5/5	未定	戦国BASARA X 大会 ◆参加費 100円
5/11	未定	アヴァロンの鍵～定例競技会～ ◆参加費1000円
5/18	未定	三国志大戦3 大会 ◆参加費1000円
5/25	未定	BBH3 大会 ◆参加費1000円
5/31	13:00	ZETTON月間チャンピオンシップ(WCCF) ◆参加費1000円。参加人数16名。

★クラブセガ港北

横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO3F ☎045-591-8923
http://location.sega.jp/loc_web/cs_kohoku.html

5/6	18:00～21:00	VF5 公式オープンバトル
5/11	16:00	WCCF 店舗大会 ◆レギュレーションU-5。定員32名。
5/18	15:00	VF5 公式大会 ◆定員64名。
5/25	16:00	アヴァロンの鍵弐 魔導競技会 ◆定員16名。



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

5/6	19:00	第3回 ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆2on2 チームバトル
5/10	19:00	第28回 MBACVer.B2 定期大会
5/17	19:00	第15回 VF5 公式大会inテクノポリス ◆定員32名
	18:00	第3回VF5 オープンバトル ◆公式に準ずる

※ 参加費1人100円、当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

福井県

★ジョイランド江守店

福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.jp/emojo/

5/5	未定	ガンダムVS.ガンダム 大会
5/18	未定	三国志大戦3 覇業への道 店舗予選大会 ◆公式HP参照

★JOYLAND敦賀店

敦賀市木崎40-12 ☎0770-37-1616
http://www.joyland.co.jp/tsuruga/

毎週土曜	21:00	鉄拳6 大会 ◆参加費無料。トーナメント制。
毎週月曜～木曜	24時間	機動戦士ガンダム戦場の絆2倍クレジットサービス
終日	24時間	三国志大戦3 クレジットサービス
終日	24時間	鉄拳6 1コイン2クレサービス

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿

鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000

5/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル26 ◆レア8枚制限あり。受付方法及び詳細は[http://avalonsgate.net]をご参照ください。参加費500円。定員24名。



京都府

★ゲームスペース プラニー

宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

5/3	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
5/4	14:00	アルカナハート2 大会
5/10	14:00	MBACVer.B2 大会
5/11	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
5/17	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
5/18	14:00	鉄拳6 大会
5/24	14:00	アルカナハート2 大会
5/25	14:00	MBACVer.B2 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円2クレ設定イベント

★西院コットンクラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

5/11	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル
5/25	19:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

★下鴨ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

5/5	15:00	MBACVer.B2 大会
5/11	15:00	クエストオブD 大会
5/18	15:00	クイズマジックアカデミー５ 大会
5/23	1:00	鉄拳6 大会
5/25	22:00	GCB0083 大会

★スーパーヒーロー山科

京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

5/4	17:00	GGXX ∧ CORE 大会
5/11	17:00	戦国BASARA X 大会
5/18	17:00	MBACVer.B2 大会
5/25	17:00	GGXX ∧ CORE 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

5/1	19:00	GGXX ∧ CORE 第145回関西ランバト
5/3	15:00	北斗の拳全国団体戦「紅の宴-アカノウタゲ-」東西ランダム2on2 大会
5/4	13:00	北斗の拳全国団体戦「紅の宴-アカノウタゲ-」2on2 大会
5/11	15:00	アカツキ電光戦記AA 大会
5/15	19:00	GGXX ∧ CORE 第146回関西ランバト
5/18	15:00	ZERO3 第83回関西ランバト1on1
5/29	19:00	GGXX ∧ CORE 第147回関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

5/9	24:00	ガンダムVS.ガンダム 第4回最強決定戦 ◆参加費100円
5/11	20:00	鉄拳6 大会
5/25	20:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳しくは店内POPをご覧ください。

★エンジョイパラダイス

東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

5/11	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。定員32名。
5/25	15:00	クイズマジックアカデミー５

※変更になる場合もございますので、店舗にて御確認ください。

★ゲームプラザVIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

5/4	15:00	MBACVer.B2 大会
5/11	15:00	カプエス2 大会
5/18	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
5/25	16:00	V.セイヴァー 大会
5/25	終日	V.セイヴァー対戦会【2クレ】大会

★ゲームプラザ OKAIII

高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

5/2	19:00	VF5 公式オープンバトル
5/3	16:00	VF5 公式大会
5/4	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
5月7日	20:00	三国志大戦3 店内大会
5/11	18:00	MBACVer.B2 大会
5/14	20:00	BBH3店内大会
5/18	18:00	アカツキ電光戦記AA 大会
5/21	20:00	三国志大戦3 店内大会
5/25	18:00	鉄拳6 大会
5/28	20:00	BBH3店内大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会

★KO-HATSU（コーハツ）

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

5/3	18:00	アカツキ電光戦記Ausf.Achseオフィシャルランバト第壱期第六戦(全八戦)
5/4	16:00	第3回 鉄拳6 大会
5/10	18:00	第1回 サムライスピリッツ閃 大会
5/11	16:00	第3回 キン肉マンマッスルグランプリ2 2on2 大会
5/17	18:00	アカツキ電光戦記AA オフィシャルランバト 第壱期第七戦(全八戦)
5/18	16:00	第57回 ザ・ランブルフィッシュ２大会
5/24	18:00	第2回 サムライスピリッツ閃 大会
	19:00	SCNSCIIIAEランバト第5戦(全8戦)
5/25	16:00	第17回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
5/31		キン肉マンマッスルグランプリ2 東西対抗戦さにQ杯(仮)
毎週月曜	18:00～23:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円
毎週火曜	18:00～23:00	アカツキ電光戦記AA定額 フリープレイ対戦会 ◆参加費500円(対戦台二組)

★GAME DINO枚方店

枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

各戦場最終日	22:00～24:00(閉店)	戦場の絆 店内対戦・バンナム無双 ◆開催時間帯は、戦場の絆をオフラインで稼動させます。

★チャレンジャーガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライク 3on3 大会

★チャレンジャー関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

5/2	18:00	戦国BASARA X会
5/3	18:00	三国志大戦3 大会
5/9	18:00	MBAC Ver.B 大会
5/10	18:00	悠久の車輪 大会
5/16	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
5/17	18:00	KOF'98UM 大会
5/23	18:00	悠久の車輪 大会
5/24	18:00	鉄拳6 大会

★ハイテクランドセガアビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

5/11	14:30	アカツキ電光戦記AA大会 ◆参加費無料。定員32名。
5/25	14:30	第3回電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラムVer.5.66大会 ◆参加費無料。定員32名。

★ゲームスペース ベガス

大阪市北区天神橋4-12-24

5/17	19:00	アルカナハート2
5/24	19:00	鉄拳6 大会

★セガワールド今福

大阪市城東区今福東1-9-34 ☎06-6931-1875
http://location.sega.jp/loc_web/sw_imafuku.html

5/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル26 ◆レア8枚制限あり。受付方法及び詳細は[http://avalonsgate.net]をご参照ください。参加費500円。定員24名。

兵庫県

★三宮サンクス

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-15高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

5/3	19:00	バーチャロンオラタン5.66. C.T.C.S-C. 予選大会 ◆参加費100円
5/4	15:00	バーチャロンオラタン5.66大会.C.T.C.S-C. 決勝大会 ◆当日予選のみ参加費100円
	15:00	サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費100円(仮)
	18:00	KOF'98UM 大会【BEATBY2】 ◆参加費100円
5/5	18:00	MBACVer.B2 2on2 大会 ◆参加費100円
5/11	16:00	VF5 公式大会【FIGHT17】 ◆参加費100円
5/17	15:00	アルカナハート2 大会【萌2】 ◆参加費100円
5/18	15:00	サムライスピリッツ閃 大会 ◆参加費100円(仮)
	18:00	餓狼MARKOFTHEWOLVES大会【BEATBY5】 ◆参加費100円
5/25	12:00	三国志大戦3 セガ公式全国大会 覇業への道予選大会 ◆参加費500円
毎週土曜	18:00	GGXX ∧ CORE ランバト【第7期ACCENTCORE】 ◆参加費100円

※日程変更・新作お披露目大会など変更もございますので、参加前には当店HPをご参照くださいませ。

奈良県

★キャノンショット

大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

5/3	19:00	アルカナハート2 大会
5/4	15:00	MBACVer.B2 大会
5/4	20:00	GCB0083 大会
5/10	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
5/11	15:00	湾岸MN3 大会
5/17	19:00	戦国BASARA X 大会
5/18	15:00	MBACVer.B2 大会
5/18	20:00	GCB0083 大会
5/24	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
5/25	15:00	クイズマジックアカデミー５ 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改 100円2クレ設定イベント

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

5/17	21:00	クイズマジックアカデミー５ 大会
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費1000円

Event Pick Up !

三国志大戦3全国大会開催！

4月19日から6月1日にかけて三国志大戦3の全国大会『覇業への道～英傑乱舞～』の予選が開催される。予選を勝ち抜き、エリア決勝を勝ことができれば、7月26日の全国大会に出場することができるぞ。詳しくは三国志大戦3公式ウェブサイトを確認しよう。【http://www.sangokushi-taisen.com/top_all.html】



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

5/3	20:00	頭文字D ver.4改 大会
5/10	20:00	三国志大戦3 大会
5/17	20:30	VF5 公式大会
5/18	15:00 ～ 17:00	VF5 公式オープンバトル
5/24	20:00	鉄拳6 大会
5/31	20:00	KOF'98UM 大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

5/3	20:00	鉄拳6漢祭り 大会 ◆男性キャラ限定シングルトーナメント。参加費100円。
毎週金曜	終日	鉄拳6 対戦会 ◆100円2クレ
毎週金曜	終日	SC3AE 対戦会 ◆100円2クレ
第2・4土曜	21:00	鉄拳6ランバト ◆シングルトーナメント。参加費100円。
第3・5土曜	21:00	SC3AE ランバト ◆シングルトーナメント。参加費100円。
5/18	朝9時から終日	鉄拳6 定期交流対戦会 ◆100円2クレ

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

5/3	14:00	アルカナハート2 大会 ◆闘劇ルール
5/4	14:00	KOF'98UM 大会 ◆闘劇ルール
5/6	16:00 ～ 21:00	VF5 公式オープンバトル
5/10	20:00	VF5 公式大会 ◆受付開始19:30。定員64名。
5/11	14:00	アカツキ電光戦記AA 大会
5/17	20:00	鉄拳6大会
5/31	20:00	ストⅢ3rd 大会

広島県

★広島ギーゴ
広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル ☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

5/2	19:00 ～ 22:00	VF5 公式オープンバトル
5/16	20:00	VF5 公式大会 ◆個人戦 トーナメント方式。定員64名。参加費100円。
5/18	15:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆個人戦 トーナメント方式。定員32名。参加費100円。
5/25	15:00	ガンダムVS.ガンダム 店舗大会 ◆タッグ戦 トーナメント方式。 定員16組32名。参加費1組200円。

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F 082-241-8564

5/3	14:00	クイズマジックアカデミー５ 紅白戦 ◆詳細は店頭にて
5/4	15:00	GGXX ∧ CORE ランダム3on3 大会
5/5	15:00	MBAC 2on2 大会 ◆同キャラ有り
5/6	15:00	KOF'98UM 大会
5/11	15:00	戦国BASARA X 大会
5/17	15:00	サムライスピリッツ閃 大会
5/18	15:00	GGXX∧Cレディース 大会 ◆参加者女性限定
5/31	15:00	アルカナハート2 大会

山口県

★ハイテクセガJR下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

5/4	16:00	アルカナハート2 大会 ◆2本先取トーナメント。参加費100円。
5/11	17:00	ガンダムVS.ガンダム 2ON2大会 ◆2本先取トーナメント。参加費100円。

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6- ☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

5/3	15:00	三国志大戦3全国大会「覇業への道～英傑乱舞～」店舗予選 ◆全国大会既定ルール
5/5	15:00	VF5 公式オープンバトル ◆公式オープンバトルルール
5/11	18:00	鉄拳6 店舗大会 ◆定員32名。シングルトーナメント 参加費100円。
5/17	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名。公式大会ルール

香川県

★戦～ ikusa ～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎0897-37-5573

5/11	19:00	VF5 大会 ◆当日にカウンターにて受付。キャラ変更不可。
5/18	19:00	SFⅢ3rd 3on3 大会 ◆当日にカウンターにて受付。キャラ変更不可・チーム内で同キャラ選択不可。
5/25	19:00	戦国BASARA X 大会 ◆キャラ変更不可

高知県

★戦～ ikusa ～
土佐市高岡町甲433番1TSUTAYA高岡店内 戦ikusa ☎088-854-1930
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index.html

5/4	19:00	SFⅢ3rd 大会
5/11	19:00	戦国BASARA X 大会
5/18	19:00	鉄拳6 シングル大会
5/25	19:00	GGXX ∧ CORE 大会



福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html

5/2	19:00	MBACVer.B2 2on2 大会
5/3	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト 大会
5/9	19:00	ガンダムVS.ガンダム ランバト 2on2 大会
5/10	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト 大会
5/16	19:00	ガンダムVS.ガンダム ランバト 2on2 大会
5/17	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト大会
5/23	19:00	ガンダムVS.ガンダム ランバト 2on2 大会
5/24	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト 大会
5/30	20:00	VF5 公式大会
5/31	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト 大会

★TAC 北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11-1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

5/3	20:00	鉄拳6 大会
5/5	17:00	アルカナハート2 大会
5/6	17:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会
5/10	19:00	SCⅢAE 大会
5/17	19:00	BASARA X 大会
5/24	18:00	ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会
6/1	19:00	アルカナハート2 大会 ◆参加費100円。

※詳細はかならずHPにてご確認ください。
【http://www1.bbiq.jp/maho-do/】

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11 ☎093-873-9100

5/3	18:00	GGXX ∧ CORE 2on2 大会
5/4	19:00	VF5 大会
5/10	18:00	アルカナハート2 大会
5/17	19:00	鉄拳6 大会
5/24	18:00	戦国BASARA X 大会

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

5/18	14:00	VF5 公式大会

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

5/18	19:00	VF5公式大会

★楽市楽座ショッパーズ店
福岡市中央区天神4丁目4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092 715-3775

5/18	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル26 ◆レア8枚制限あり。受付方法及び詳細は【http://avalonsgate.net】をご参照ください。参加費500円。定員24名。

★G-COM和白店
福岡市東区和白3-27-69 ☎092-608-5881

5/4	17:30	鉄拳6 大会 ◆参加費100円
5/10	13:00	クイズマジックアカデミー５ 大会 ◆参加費100円
5/11	15:30	三国志大戦3 大会 ◆参加費300円
5/17	22:30	ハイパーストⅡ 大会&スーパーストⅡX 2on2 大会 ◆参加費100円
5/18	17:30	ガンダムVS.ガンダム 大会 ◆参加費100円

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html

5/3	19:00	VF5 公式大会 ◆勝ち抜きトーナメント形式
5/4	19:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆勝ち抜きトーナメント形式
5/11	14:00	ガンダムSEED DESTINYⅡ 大会 ◆勝ち抜きトーナメント形式
5/18	14:00	三国志大戦3 公式大会 ◆勝ち抜きトーナメント形式< BR>
5/25	13:00	アヴァロンの鍵弐 大会 ◆当日発表

★アーバンスクエア東長崎店
長崎市田中町1027-35 ☎095-813-9335

5/4	18:00	鉄拳6 ガチンコトーナメントバトル ◆勝ち抜きトーナメント戦(最大32名)
5/5	16:00	VF5 オープンバトル
5/17	20:00	VF5 公式大会 ◆公式ルールによるトーナメント戦(最大64名)
5/24	19:00	三国志大戦3店舗予選大会 ◆公式ルールによるトーナメント戦(最大32名)

大分県

ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588

5/17	17:00	V.セイヴァー大会 ◆15:00から当日受付のみ。大会前後にフリープレイ予定。
5/18	17:00	アルカナハート2 ランダム2on2 大会 ◆15:00から当日受付のみ。大会前後にフリープレイ予定。
5/25	15:00	三国志大戦3公式大会 覇業への道～英傑乱舞～店舗予選 大会 ◆受付は5/19 10:00 ～ 5/25 14:00まで。大会前後にフリープレイ予定。

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

アヴァロンの鍵「スターターデッキバトル25」は、全国4会場・合計81人のプレイヤーが参加した！ ムックでも取り上げられた「審判の石像+天変地異」が全国的に猛威を振るった一方、記念写真にもアヴァロンの鍵の大会とは思えないクオリティが猛威を振るっているところが、SDBらしさだと思われます(笑)。ちなみにお馴染みとなったスルメの白さは……。(以下略)


前回の紹介では確認が難しかったがこれが優勝トロフィーの「スルメ」だ!


こちらの画像は優勝者を含めた全員集合の写真。たくさんのプレイヤーが参加している様子だ。

今月の強者たち

今月も活躍した強者たちを紹介するぞ。実は格闘ゲーム以外にも得意分野があったなどライバルの意外な一面を発見できるかも!?

●スガイコトニ(北海道)

◇beatmania IIDX 15 DJTROOPERS EXバトル 3/23·17名
・シングルライト部門
優勝:BLACK
二位:ミクロ·プロポリス
・シングルエキスパート部門
優勝:Everio
2位:TOM46
・ダブル部門
優勝:SETUNA
2位:ARUTO

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店(茨城県)

◇GGXX Λ CORE 大会 3/2·12名
優勝:ア (ミリア)
2位:MY 3位:ささ
◇VF5 公式OPバトル 3/9·57名
優勝:シュラ(アキラ)
2位:伽羅 3位:肉体の悪魔
◇クイズマジックアカデミー 5 ボンバーマンルール 大会 3/16·29名
優勝:のとまみこ(ユウ·賢者)
2位:フレイ 3位:プエブロ
◇湾岸ミッドナイトMT3 大会 3/22·11名
優勝:ガーネット(ランエボ8)
◇KOF'98UM 大会 3/23·6名
優勝:バーマ(紅丸·ケンスウ·ロバート)
2位:ナギサ 3位:バオウ
◇ガンダムVS.ガンダム 2on2大会 3/29·8組
優勝:新作マダァ? (JUN·ハイネ)フリーダム·Z
2位:コスト1000LOVE
◇VF5 公式大会 3/30·18名
優勝:一休(ジェフリー)
2位:メイナード

●ゲームパニック佐野(栃木県)

◇GGXX Λ CORE 大会 3/8·10名
優勝:アヒル(ブリジット)
2位:鮭(アクセル=ロウ)
◇鉄拳6 大会 3/15·28名
優勝:ぐんたま(アーマーキング)
2位:のうめん
◇MBACVer.B 大会 3/22·23名
優勝:零
2位:スバル 3位:DCT

●ルパン122 (群馬県)

◇ガンダムVS.ガンダム 大会 3/23·23名
優勝:クマ(マスターガンダム)
2位:カッキー 3位:赤と青
◇GGXX Λ CORE 大会 3/9·18名
優勝:クマ(ポチョムキン)
2位:ケイタ 3位:夕霧
◇鉄拳6 大会 3/16·26名
優勝:ナイトメア(アスカ)
2位:満腹 3位:とりぞう
◇鉄拳6 2on2 大会 3/16·32名
優勝:オナラくさい(クリスティー、エディー)
2位:バッカーズ 3位:メインはクマですが何か

●クラブセガ秋葉原(東京都)

◇VF5 公式大会 3/20·35名
優勝:「やつき」(ジャッキー)
◇GGXX Λ CORE 3on3 大会 3/20·85名
優勝:マナカンハート2 いさ(エディ)、サトシ(ポチョムキン)、012 (ソル)
◇MBACVer.B2 2on2 大会 3/20·46名
優勝:魔王軍 ラムネ狂(ネロ)、サテライト(シエル)
◇鉄拳6 大会 3/20·10名
優勝:やまたそ(マードック)

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)

◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル25 3/16·20名
優勝:おのっち
2位:KOZYA 3位:Nishi
◇アクエリアンエイジ·オルタナティブ ブレイカーズデッキバトル6(Final) 3/23·13名
優勝:チームB (ふゆほたる·もうとく)
2位:チームA

●クラブセガ新宿西口(東京都)

◇GGXXΛCore 5on5 3/29·113名
優勝:こいち(ミリア)りゅーいち(ミリア)いさ(エディ)はーけん(ポチョムキン)そとし(ポチョムキン)
2位:スレイヤー

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)

◇第4回 アルカナハート 大会 4/7·28名
優勝:との(リリカ)
2位:ひまじん 3位:MAK
◇第20回 MBAC 2on2 大会 4/14·22名
優勝:アミロース、タオリー
2位:SSR、シエミ 3位:しず。犯人もyasu

●大久保アルファステーション(東京都)

◇アカツキ電光戦記AA 大会 3/2·17名
優勝:ゆうすけ(魏)
2位:モジャコ 3位:GEN
◇ガンダムVS.ガンダム 2on2 大会 3/9·18名
優勝:びちゃ&ゲィ (フリーダム、サザビー)
2位:さくら&うなー 3位:P&赤
◇キン肉マンマッスルグランプリ2 大会 3/22·24名
優勝:さにい(ロビンマスク)
2位:レンコン 3位:56
◇キン肉マン2 2on2 大会 3/22·24名
優勝:肉親子 ジャスティン、ペンタの人の為に・・(万太郎、キン肉マン)
2位:モーストデンジャラスコンビ 3位:レンコンスペシャル
◇餓狼伝説SPECIAL 大会 3/23·12名
優勝:与作(キム)
2位:GARO坊 3位:テリ夫
◇KOF'95 大会 3/23·15名
優勝:A (京、リョウ、ユリ)
2位:サニー24 3位:与作
◇キン肉マン マッスルグランプリ2 大会 2/29·18名
優勝:厨(悪魔将軍)
2位:チャンジャで…
◇GGXX Λ CORE 3on3 大会 3/23·31名
優勝:GvsGがやりたい イノウエ、霞、アサ(OR、DI、PO)
2位:アナザー有森(AN) 3位:きゃしゃーん最強説
◇KOF'98UM 大会 3/30·16名
優勝:きょく(ユリ、裏キング、クラウザー)
2位:フロムヘル 3位:ゆきの

●G-PORTラスベガス(東京都)

第8回スーパーストIIX シングル 大会 3/1·16名
優勝:ノグチ(バルログ)
2位:春キング 3位:ミルキー
◇VF5 公式大会 3/2·18名
優勝:マー坊(パイ)
2位:あっ!修羅 3位:0·ファンタジア
3位:☆にゃんとら☆
第7回KOF2002 2on2 大会 3/15·16名
優勝:孫子寝坊すんな hal、はぎ
2位:相方飯でごめんなさいm (___) m
第8回GGXX Λ CORE 2on2 大会 3/8·20名
優勝:TRFにおいでよ タク(スレイヤー)、ABEGEN(ポチョムキン)
2位:23強の一角!!
第4回 KOFXI 3/29·25名
優勝:ラシア
2位:ミノセ 3位:パペポ

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)

鉄拳6大会 3/16·14名
優勝:ゆう(リリ)
2位:ゆき 3位:デク
QMA5 大会 3/23·16名
優勝:TNOK
2位:アスク 3位:いずみこなた

●GAME ZETTON (神奈川県)

◇ZETTONスーパーカップ 1st STAGE (WCCF) 3/1·31名
優勝:SSPD監督
2位:組長監督 3位:ツカサ監督、ローマニア監督
ZETTONスーパーカップ 2nd STAGE (WCCF) 3/8·24名
優勝:ファイヤー監督
2位:JCM監督 3位:ナダレ監督、ビッチ監督
◇ZETTONスーパーカップ 3rd STAGE (WCCF) 3/15·28名
優勝:SSPD監督
2位:シーガル監督 3位:チャンプ監督、NAO監督
◇クイズマジックアカデミー 5 大会 3/20·16名
優勝:しろいし みほ
2位:ヒロユキ1人 3位:ー_ー
◇ZETTONスーパーカップ 4th STAGE (WCCF) 3/22·28名
優勝:サブOH監督
2位:ボボ監督 3位:ユウ監督、ローマニア監督
◇ZETTON 3月 チャンピオンズリーグ(WCCF) 3/29·16名
優勝:エンペ監督
2位:ビッチ監督 3位:チャンプ監督
◇アヴァロンの鍵~定例競技会~ 3/29·12名
優勝:コン
2位:kojou 3位:クー
◇ギタフリV4 大会 3/30·8名
優勝:はまひろ
2位:TAM 3位:ジョージ

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)

第1回ガンダムVS.ガンダム 2on2 チームバトル 3/9·30名
優勝:タカシマイスター、かのうお、MR
2位:罰符平沢 今井、マル
第3回MBACVer.B2 シングルバトル 3/15·12名
優勝:NAO
2位:ETS
第15回VF5 公式大会inテクポリ 3/23·19名
優勝:あき助
第1回アルカナハート2 大会 3/22·15名
優勝:某NAO
2位:NAO (偽物)

●コムテックタワー (愛知県)

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会 3/8·21名
第一部
優勝:むーみそ
2位:ラゴウ 3位:スパイク
第二部
優勝:氷屋
2位:闇野 翼 3位:はるか

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)

◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル25 3/16·17名
優勝:お師匠
2位:こんぶと 3位:スパイク

●ネオアミューズメントスペース a-cho (京都府)

◇GGXX Λ CORE 第141回関西ランバト 3/6·57名
優勝:るぅ (BR)
2位:RF (FA) 3位:カリスマ(FA)
◇ストIII3rd 第28回関西ランバト 3on3 3/8·35名
優勝:新婚 ドット、ショウヘイ、裏巻き雲
2位:八百迅雷 八百一、MDR、RF
ZERO3 第81回関西ランバト 3/9·21名
優勝:カントナ(ZA)
2位:HOT 3位:ネコノヒ
◇ぷよぷよ通 1on1 大会 3/9·26名
優勝:tom
2位:FAL
鉄拳6 2on2 大会 3/15·26名
優勝:ぷすぷす 90、天国
2位:かくれキリシタン MDR、天草
三国志大戦3 1on1 大会 3/16·24名
優勝:はやて軍団1
2位:太門
Duelling the KOF -west side edition-·3/16
・KOF2002部門·52名
優勝:バター
2位:テリーマン
・KOF98部門·43名
優勝:キッコー
2位:バター
GGXX Λ CORE 第142回関西ランバト 3/20·66名
優勝:RF (FA)
2位:N男(VE)
3位:たら(PO)
GGXX Λ CORE a-cho 5on5 3/23·275名
優勝:俺にエントリーを任せるからこうなる N男、ヲシケ、RF、どぐら、少年
2位:格差社会-社長とニートと時々、僕-

●セガワールド今福(大阪府)

◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル25 3/16·20名
優勝:サーク
2位:コリアーノ 3位:越後屋トンズラー

●ゲームプラザVIP 茨木店(大阪府)

MBACVer.B2 大会 3/2·6名
優勝:恭(ネロ)
2位:AIR 3位:ちくわぶ

◇カプエス2 大会 3/9·19名
優勝:KOK (ブランカ·ベガ·さくら·Aグルーヴ)
2位:555 3位:ライ
◇GGXX ΛCORE 大会 3/16·7名
優勝:スパイダーマッ! (アンジ)
2位:ルノ 3位:A
◇V.セイヴァー 大会 3/23·7名
優勝:だら(デミトリ)
2位:bow 3位:俺こん

●ハイテクランドセガアピオン(大阪府)

◇第4回MBACVer.B2 大会 3/9·26名
優勝:アクト(ネロ·カオス)
2位:小路(紅摩)

●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)

◇第2回キン肉マン マッスルグランプリ2 2on2 大会 3/8·8名
優勝:The21 鎖骨スパーク(アタル)、カルカン(スグル)
2位:チームe 黒Q、さにい
第14回キン肉マン マッスルグランプリ2大会 3/9 12名
優勝:カルカン(キン肉マン)
2位:鎖骨スパーク 3位:さにい
◇アカツキ電光戦記AA オフィシャルランバト第壱期第二戦(全八戦) 3/15 12名
優勝:J (マリリン)
2位:ヒライ 3位:BJA
◇第1回アカツキ電光戦記Ausf.Achse2on2 3/23 10名
優勝:白皇学院 ケーアイ(アカツキ)、ワジールレイピア(アノニム)
2位:斡旋? しら、カイ勢
◇アカツキ電光戦記Ausf.Achseオフィシャルランバト第壱期第三戦(全八戦) 3/29·12名
優勝:ヒライ(ムラクモ)
2位:さるすべ 3位:J

●チャレンジャー関大前店(大阪府)

◇三国志大戦3 大会 3/1·12名
優勝:俺レオ
2位:半分幻の庭師
◇ガンダムVS.ガンダム 大会 3/29·16名
優勝:ピロ(フリーダム、三号機)
2位:事故 3位:チーム山ちゃん

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)

◇GGXX Λ COREランバト[2nd Λ9] 3/1·15名
優勝:さんま(聖騎士団ソル)
2位:ススム 3位:まっど
◇GGXX Λ COREランバト[2nd Λ10] 3/8·15名
優勝:まっど(ヴェノム)
2位:さんま 3位:しょう
◇GGXX Λ COREランバト[2nd Λ11] 3/15·17名
優勝:R F(ファウスト)
2位:鯛 3位:まっど
◇GGXX Λ COREランバト[2nd Λ12] 3/22·12名
優勝:まっど(ヴェノム)
2位:GO 3位:ハル
◇GGXX Λ COREランバト[2nd Λ13] 3/29·10名
優勝:かい(ミリア)
2位:おこじょ 3位:fol
餓狼MRAK OF THE WOLVES 大会 [BEAT BY 3] 3/9·5名
優勝:アツ(ドンファン)
2位:ゆた 3位:mhata
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 [第五幕] 3/2·11名
優勝:ツバキ (天草)
2位:伊吹シン 3位:久
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 [第六幕] 3/16·18名
優勝:タム=リン(タム=タム)
2位:久 3位:コウ
◇MBACVer.B2 大会 3/23·23名
優勝:そい(さつき)
2位:ノエル 3位:もすくわ
◇アカツキ電光戦記AA 大会 3/16·21名
優勝:ヒライ(ムラクモ)
2位:SIG 3位:まどか
◇バーチャロン オラトリオタングラム 5.66 大会 3/1·12名
優勝:RPO(スペシネフ)
2位:スミソニア 3位:ナガイ
◇VF5 公式☆大会 [FIGHT 15] 3/9·18名
優勝:アルマジロ弟(リオン)
2位:品川ブラッド 3位:ちゃんす
同3位:オレンジ
三国志大戦3 兵庫県大会予選 3/23·19名
優勝:張羽
2位:紫電の剣姫 3位:発行中のみけ
同3位:緑の髭
◇三国志大戦3 兵庫県大会決勝 3/30·12名
優勝:マスヲ
2位:うーたん 3位:オール神さま

●今出屋鉄拳道(島根県)

◇鉄拳6 ランバト 4/5·16名
優勝:トバンガ(ジュリア)
2位:黒猫きんぐ 3位:あかへるぅ

●ファンタジスタ(岡山県)

◇鉄拳6 大会 3/15·12名
優勝:シロウ(カズヤ)
2位:ウルムナフ 3位:サモハン大先生
◇アカツキ電光戦記AA 大会 3/16·15名
優勝:ユダ(アノニム)
2位:前キャンおやじ虫 3位:エロスミ
◇VF5 公式大会 3/22·22名
優勝:そよ風(リオン)
2位:昆虫

●戦 ikusa (高知県)

◇GGXX Λ CORE 大会 3/9·14名
優勝:祥子様
2位:DONちゃん 3位:マツ、スレイヤー
◇MBACver.B 大会 3/16·17名
優勝:みやびん
2位:すかぱ 3位:もる様、シエル
鉄拳6 3on3 大会 3/23·15名
優勝:田中家チーム 次男(レイ)、N (アーマーキング)、領奇男(ミゲル)
2位:二択+αチーム
◇ストIIX 大会 3/31·8名
優勝:おおば
2位:TOMITAKE 3位:ZIN、バイソン
SFIII3rd 大会 4/6·15名
優勝:てんちょ
2位:とさのさと 3位:山内、アレク

●G-COM和白(福岡県)

鉄拳6 大会 3/2·6名
優勝:あの日(キング)
2位:仁義なき課長

◇ポップンミュージック15 大会 3/2·7名
優勝:弟子犬 ぷよきち
◇三国志大戦3 大会 3/9·28名
優勝:きつね様
2位:しゃいにんぐ 3位:世
◇DDR 大会 3/9·たくさん
優勝:参加してくれた皆様
◇ハイパーストII 大会 3/16·10名
優勝:のび(XSザンギエフ)
2位:御総ユリカ 3位:KKY
◇スーパーストIIX ランダム2on2 大会
優勝:KKY、大門(バイソン、フェイロン)

●セガアリーナ中間(福井県)

◇VF5 公式大会 3/16·15名
優勝:おこじょ☆(アキラ)
2位:一休 3位:決定戦未実施

●広島ギーゴ(広島県)

◇三国志大戦3 店舗大会 3/9·17名
優勝:鬼神
2位:村下ファンド 3位:♪ジース♪、ピョコタン (←3位決定戦無しの為、同順位)
◇VF5 公式大会 3/14·26名
優勝:暴君まさっち(ジェフリー)
2位:shimachanねる。 3位:膝小僧☆、☆あやザン☆ (←3位決定戦無しの為、同順位
◇VF5 公式オープンバトル 3/21·54名
優勝:パチもん(ベネッサ)
2位:†デブ屋† 3位:膝小僧☆

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

◇SFIII3rd 5/1·9名
優勝:薫(ダッドリー)
2位:ワタR 3位:おろ
◇GGXX Λ CORE ランバト 5/2·8名
優勝:どいくん(ソル)
2位:ぐりむし 3位:静
◇GGXX Λ CORE レディース 大会 5/2·10名
優勝:一期(チップ)
2位:KK 3位:橘
◇GGXX Λ CORE ランバト 3on3 大会 5/16·23名
優勝:ラワンビルは108階まであるぞ! 超昂閃忍ハルカ(エディ)、静(アバ)、ぬこ(ヴェノム)
2位:しーまんウマウマ 3位:あっせん1
◇MBAC ランダム 2on2 5/23·22名
優勝:天然王(都子)なる(Vシオン)
2位:みささ、じみ 3位:シム·フー、ちょめのすけ
◇アルカナハート2 大会 5/30·20名
優勝:つばうぃ (ペトラ)
2位:さいとー 3位:PIANIST@嫁のターン

●ハイセク セガ JR下関(山口県)

◇MBCA VER,B大会 3/2·15名
優勝:やす(メカ翡翠)
2位:ヤズ 3位:逆転裁判
鉄拳6 大会 3/9·6名
優勝:みのりっくす(デビル仁)
2位:やまちゃん 3位:ニートン
◇GGXX Λ CORE 大会 3/16·10名
優勝:しも(暗慈)
2位:サーガマスク 3位:きもにく

●アミューズメントスペース OPA (福岡県)

◇GGXX Λ CORE ランバト 3/1·18名
優勝:クワシロ
2位:shot-put 3位:しも
ガンダムVS.ガンダム ランバト2on2 3/7·16名
優勝:G、DAI
2位:シンバ、トキ 3位:トッド、ムキムキンコツ
GGXX Λ CORE ランバト 3/8·12名
優勝:ぎんぎん
2位:バニール
◇ガンダムVS.ガンダム ランバト2on2 3/14·16名
優勝:Cage、Feil
2位:四季、ツッキー 3位:トキ、まさ
◇GGXX Λ CORE ランバト 3/15·12名
優勝:キャルティ
2位:shot-put 3位:ヨシキ
◇ガンダムVS.ガンダム ランバト2on2 3/21·20名
優勝:エルク、マツ
2位:あ、シンバ 3位:Ab、エイト
◇GGXX Λ CORE ランバト 3/29·19名
優勝:きもにく
2位:あいず 3位:shot-put

●TAC 北方店(福岡県)

◇鉄拳6 大会 3/8·16名
優勝:レナ(アンナ)
2位:筋肉らいだあ 3位:すみ夫、ぐっぴー
◇ガンダムVS.ガンダム 大会 3/9·16名
優勝:2000万パワーズ(BAA&道脇)
2位:big boss 3位:Gガンやめて! ※キャラ変あり
鉄拳6 大会3/22·13名
優勝:タキシーコ仮面様(クマ)
2位:BOCKY 3位:該当なし
◇アルカナハート2 3/29·20名
優勝:村内の〇田(ゼニア)
2位:世界の〇田 3位:さいたま、トリック

●楽市楽座ショッパーズ店(福岡県)

◇アヴァロンの鍵·スターターデッキバトル25 3/16·24名
優勝:ケイスケ
2位:しんちゃん 3位:アレックス

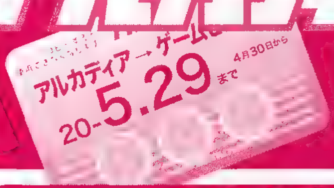
●天神ギーゴ(福岡県)

◇VF5 公式大会第11回 3/23·12名
優勝:メテオラ【出張中】(カゲ)
2位:いちもつさん 3位:ラスボスはぬ 同3位:紐手

●セガワールド大塔(長崎県)

◇ガンダムSEED DESTINYII 大会 3/9·16名
優勝:MFG
2位:カケスD
GGXX Λ CORE 大会 3/15·13名
優勝:キノ角HEY!
2位:メガニコ
三国志大戦3 大会 3/20·18名
優勝:義経
2位:陳慶之
◇アヴァロンの鍵弐 大会 3/23·15名
優勝:シオン
2位:桜

使って遊べる!!
アルカディアクーポン



皆さんはアルカディアクーポンをどこのお店で使っていますか? もちろん、加盟店によってサービスが異なるため、自分に合ったお店を探してみてはいかがかな。



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 Joy Land 敦賀店、クラブセガ 新道

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5 2-7	☎011-789-7722
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7 4 5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17 2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29 7 KSビル 1F	☎047-324-8228
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
千葉県	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア2F	☎047-411-7971
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2 2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1 2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1 24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1 35 7	☎042-538-7295
東京都	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町 1 -18-8 第1モナミビルB1〜1F	☎03-5155-6481
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8 15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マノオン相模原ヒル B1〜1F	☎042-769-9474
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2 1 2	☎046-200-6370
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ-38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2 1508	☎0776-33-1900
福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
福井県 NEW!	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40-12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5 20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽遊	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4 2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7 20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.61

大阪府 ハイテクランド セガ アビオン

店舗情報

住　所：大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル B1～F2
電話番号：06-6645-7692
営業時間：9:30～24:00

対応ゲーム

ビデオ

※100円1プレイのビデオゲームすべてにご利用になれます。GVSGは12台設置！

スタッフより

期待の新作、名作を取りそろえてお客さまのご来店をお待ちしております。日本橋といえばアビオン！



南海なんば駅南口を出てすぐ、なんばCITY南館の吉野家さん正面です。

福岡県 天神ギーゴ

店舗情報

住　所：福岡市中央区天神2-7-6 DADA ビル1～3F
電話番号：092-724-5971
営業時間：10:00～25:00

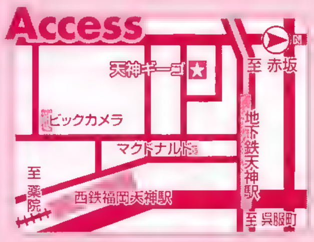
対応ゲーム

ビデオ　メダル

※ビデオゲームはすべて1プレイサービス！メダルは50枚です。

スタッフより

VF5は14画面、毎月公式大会開催で絶賛稼働中！　新旧対戦格闘、レトロなど日夜大盛り上がり。



西鉄福岡天神駅・地下鉄天神駅ソラリアステージ西口より徒歩3分。新天町アーケードつきあたり。

コピーすると使用できなくなります　アルカディアクーポン

アルカディア → ゲームセンター

4月30日から 20-5.29まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4 5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1 6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3 1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋 下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2 1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4 9 5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1 5 21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14 2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2 2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1 3 22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3 205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2-4-2	☎06-4396-5270
	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14 20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603 3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2 2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1 13 12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383 1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2 16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8 3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ



イラスト：斉藤コーキ

香川県 高松市編

都道府県制覇数 46/47

いよいよ残すはあと1県!!

今月のレンジャー

DB隊員 今月は、瀬戸内海に面する四国の香川県に行ってきました。もう、讃岐うどんが食べたくて食べたくて、取材前からテンションは上がりまくり！……って、なんの取材でしたっけ？

高瀬隊員 お遍路さんを廻りたかったのですが、時間的に不可能ということで次回に持ち越しです。次回って何年後？ 年金生活になってからですかね。で、僕ら世代の年金生活って何十年後？

そこはまさに戦場！

戦～ikusa～



〒761-0104 香川県高松市高松町2554-18
☎ 087-843-2788 営 10：00-24：00（土日祝日：9：00-24：00）
HP http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_kagawa/kagawa_top.html

DB「香川でもっとも格闘ゲームの対戦が熱いゲーセンだ。今年の闘劇タイトルはもちろん、『ジョジョ』や『センコロ』、『カプエス2』といった、懐かしタイトルの対戦台も豊富に用意されているぞ。しかも、ビデオゲームは基本的にワンプレイ50円！ こりゃうれしい!!」

高瀬「格闘ゲーム以外ではシューティングゲームが充実していますね～。『ケツイ』では、本誌ハイスコアで全国一位に輝いたプレイヤーを輩出しています」

DB「大型ゲームは『戦場の絆』や『三国志大戦3』、そして各種音ゲーなどを設置。『ギター』と『ドラム』は少し離れた場所に置いてあり、周囲の喧騒を気にせず大音量でプレイできるぞ！」



ビデオゲームがひしめく光景に、ゲーマーの血がたぎること間違いなし！



何のお店だかわからない、不思議な門構え（笑）。入り口の甲冑には、とある仕掛けが！

スタッフより

四国随一のビデオ・ネットワークゲーム専門店です！ 特に『鉄拳6』、『VF5』、『ストⅢ3rd』は毎晩アツイ対戦が繰り広げられています！ 大会も毎週開催！ 駐車場も400台完備で、遠征もどしどしお待ちしております！ とりあえず対戦したい人は戦に集合（≧▽≦）b



闘劇'08 店舗予選		
	『鉄拳6』	5月3日開催
	『バーチャファイター 5』	6月1日開催
	『ストリートファイターⅢ3rd』	6月14日開催

駅前で気軽に対戦するなら！

まるゲ



〒760-0021 香川県高松市丸亀町7-11
☎ 087-821-8880 営 10：00-25：00（土日祝日：9：00-25：00）
HP http://www.gems.ne.jp/shop/maru-g/gems_hp_re/g_hp_index.html

高瀬「1Fはプライズやシール機を始め、音ゲーや『頭文字D4』、『マリオカート2』などの大型筐体がズラリ。2Fは格闘ゲームやシューティングといったビデオゲーム、『QMA V』や『HORSERIDERS』などのネットワークゲームがたくさん設置されていますよ」

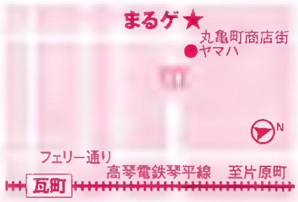
DB「『麻雀格闘倶楽部6』には小型TVが設置されている筐体もあり、TVを見ながら麻雀を打てるぞ。また、格闘ゲームの大会が頻繁に開催されており、年間のランキングバトルも実施中！」



ビデオゲームは基本的にワンプレイ50円！ 台数はもちろん、対戦相手も豊富だ。



お店は駅前の商店街にあり、立地条件はグッド。緑色に輝く看板が目印だ。



スタッフより

1階はプライズ、プリクラ、アーケード。2階はビデオ、ネットワークゲームを多数とりそろえてます。また、毎週日曜日18：00～ゲーム大会やってます。皆様のご来店をスタッフ一同、心よりお待ち致しております。

各種そろえた充実のラインナップ

セガワールド高松店



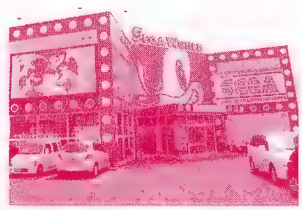
〒761-8058 香川県高松市勅使町535
☎ 087-866-9526 営 10：00-24：00
HP http://location.sega.jp/loc_web/sw_takamatsu/html

高瀬「1Fはビデオゲームや大型筐体、そしてプライズ。2Fはメダルゲームという構成です。とくにカードゲームが充実しており、『三国志大戦3』や『WCCF』、『GCB0083』、さらに『クエストオブD』などで遊べますよ」

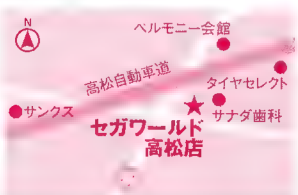
DB「12台もある『MJ4』も大人気！ また、月イチで開催されている『VF5』の大会も見逃せないぞ。ひそかにうれしいのが、周囲にラーメン屋をはじめ、カレー、定食、讃岐うどんのお店があること。お腹が減っても安心だ!!」



『MJ4』がズラリと並ぶ光景は圧巻！ 新製品はどこよりもいち早く入荷するらしいぞ。



駅から離れているため、徒歩は少々キツイ。駐車場完備なので車での来店がオススメ。



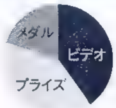
スタッフより

ようこそセガへ！ 毎月23日はセガの日です！ セガの日はメダルが1.5倍などサービス満載！ 『MJ4』は県下最大の12席をご用意させていただいているほか、大型カードゲームも充実のラインナップとなっております。

今回の取材は二日間。食事はそのほとんどが讃岐うどんでした。一応、夜は焼き鳥に舌鼓を打ちつつ飲んだりしていたのですが、そのあとさらにうどん屋へ行くという徹底ぶり！ でも、不思議なことにこれが飽きないんですよ。遠征を考えている読者は、ぜひ食べてみてください。さまざまなゲーセンとそこに集う人々との出会い… そしてご当地の名物料理！ これが遠征の醍醐味ってもんです（笑）。

地域に密着した憩いの場

アミューズメントパーク11

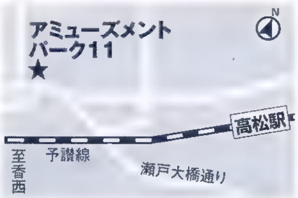


住 〒760-0011 香川県高松市浜ノ町59-10 シーサイドボウル1F
☎ 087-822-9181 営 10:00-24:00（土日祝前日:10:00-25:00）

高瀬「ボウリング場に併設されたゲームコーナーです。置いてあるゲームは少々古めのタイトルが多いですが、『麻雀格闘倶楽部6』や『beatmania IIDX』などの人気どころは押さえてありますよ」
DB「レースゲーム『湾岸』の大会が開催されている数少ない店舗だ。また『麻雀格闘倶楽部6』の店内ランキングが盛り上がっており、上位10名にはクレジットのサービスもあるそうだ！」



ビデオゲームを中心に、プライズやパチスロ、各種音ゲーといったラインナップ。ビリヤードや卓球でも遊べるぞ。



スタッフより

『麻雀格闘倶楽部6』、『湾岸ミッドナイトマキシマムチューン3』、『beatmaina IIDX』ほか、各機種イベント開催中！ 初心者から上級者まで一緒に楽しく遊んでます。高松へお越しの際は、ぜひ一度ご来店ください。

ファミリー層もマニア層も一度はおいで

アミューズメントパーク M・Gレインボー店

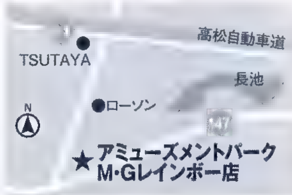


住 〒761-8075 香川県高松市多肥下町字凹原630
☎ 087-868-6610 営 9:30-22:00
HP http://www.mginc.jp

高瀬「ショッピングセンター内に併設された、ファミリー向けのゲームコーナーです。キッズ向けカードゲームやメダル、プライズが充実していますね～。」
DB「さらにそれだけじゃないぞ！ 『ポップン』をはじめ、『ギター』や『ドラム』、『beatmania IIDX』などの音楽ゲームが充実。さらにプライズコーナーには、マニアも納得のフィギュア景品もギッシリ用意されているぞ！」



ショッピングセンター「パワーシティレインボー」の2Fにあるお店。『頭文字D4』といったレースゲームも設置されているぞ。



スタッフより

キッズ向けカードや子供広場など、ご家族揃ってお楽しみ頂けるアミューズメントパークです。なんと！ キッズランドが午前11時まで無料です!! ぜひ一度ご来店ください。

広いフロアにゲームがギッシリ！

アミュージアム高松店

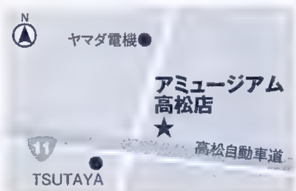


住 〒761-8071 香川県高松市伏石町111-1
☎ 087-869-2128 営 10:00-24:00
HP http://www.amuseum.jp/tenpo/sikoku/takamatsu.html

DB「ビデオ、プライズ、メダルの三拍子が、バランスよくそろったお店だ。『鉄拳6』や『アルカナ2』といった格闘ゲームや、『三国志大戦3』、『GCB0083』などのカードゲームを筆頭に、人気ゲームがズラリと並んでいるぞ」
高瀬「メダルゲームは競馬ゲームが人気沸騰中！ 『スターホース2』をはじめとする大型の競馬メダルゲームが、なんと4台もありますよ!!」



高松自動車道と併走している11号東バイパスと、レインボー通りの交差点にある。チェック模様の壁が目印だ！

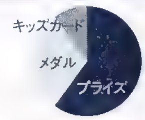


スタッフより

県下最大級のメダルフロアに加え、クレーンゲーム、ビデオゲーム多数設置しております。また、『戦場の絆』や『GCB0083』、『ガンダムVS.ガンダム』など、ガンダムゲームが大充実。ファミリーやカップルではもちろん、マニアさんにも楽しんで頂けるお店です。ご来店お待ちしています。

家族の絆がグッと深まる！

ナムコゆめタウン高松店 ゆめキッズ

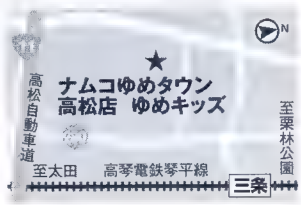


住 〒761-8072 香川県高松市三条町字中所608-1 ゆめタウン高松2F
☎ 087-869-7650 営 10:00-22:00（毎月1日、20日は10:00～22:30）
HP http://namco.co.jp

高瀬「大型ショッピングセンター『ゆめタウン高松店』内のゲームコーナーです。プライズに力を入れており、マシンの台数はもちろん景品の種類も豊富！」
DB「キッズ向けカードゲームや、メダルゲームを家族で楽しんでいる光景がほほえましいな～。また、周囲のお店にあまりないためか、シール機がひそかな人気！ コスプレをして撮りにくる気合の入ったお客さんもいるらしいぞ」



入り口にはプライズマシンが盛りだくさん！ プライズの充実度は県下一だ。店内は明るく清潔で、子供が安心して遊べるぞ



スタッフより

プライズにメダル、そしてプリクラコーナー完備。幼児向けアスレチックコーナーで「親子でたのしいひとときを」を売り文句に日夜勉強させてもらってます。ゆめタウン高松店へお越しの際は、ぜひ2Fゆめキッズまで。ご来店お待ちしております。

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報は158ページへ。

ご当地情報局

絶品!! 香川名物讃岐うどん

香川県の名物……それは、なんといっても讃岐うどん！ うどん屋は県内のいたる所に点在しており、山のふもとには右の写真のような歴史ある風流なお店も存在しているぞ。

さて、香川県のうどん屋は2種類ある。ひとつは、完成した料理が席まで運ばれてくる一般的な飲食店。もうひとつは、食器の受け取りや返却、そして天ぷらなどのトッピングを自分で選択するセルフサービス店だ。単純に具や薬味だけを選択する方式の店舗もあれば、つゆまで自分で選択して注がなくてはならない店舗まであり、形態は店によってさまざま。香川県民でさえ初めて入るお店ではとまどうことがあるらしい。よく分からないときは店員に聞いてみるといいだろう。

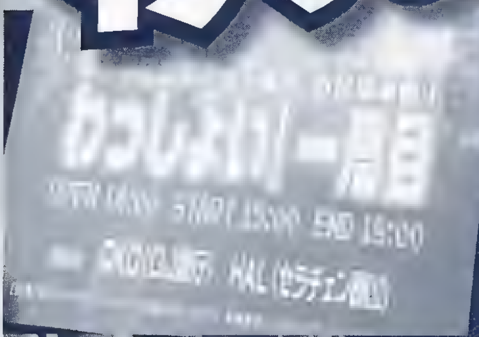




全都道府県制覇までついにあと一県となった「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！ お願い致します。
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

最狂シューター軍団がお台場に集結!!

わっしょい!一周目リポート





3月16日にお台場にて開催された"わっしょい!1周目"。スコア界というと閉鎖的なイメージがあるが、このイベントではトッププレイヤーのプレイを生で見ながらお酒を楽しむといった、今までに無い新たな試みがあった。

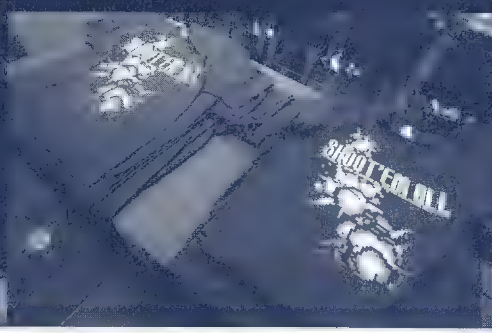
去る3月16日に、お台場のZEPPTOKYO2階 TOKYO CULTURE CULTUREで開催された"わっしょい!一周目"は、主催者のぴかちう氏が打ち上げた。トッププレイヤーの生プレイを見ながら、それを肴にして酒を飲むというイベント。

ゲーム仲間での飲み会で『ここに筐体があったらなあ』と言い出したことがそもそもの発端で、ぴかちう氏の呼びかけによって、今をときめくトップスコアラーたちがお台場に集結した。

「うまいプレイを見ながらうまい酒を飲みましょう!」というぴかちう氏の音頭で100人を超える来場者が一斉に乾杯してイベントは幕を開けた。











イベントは3部構成で、各回のプレイヤーに与えられた持ち時間は45分。どのタイトルもALLクリアまで30～40分の時間がかかるため、最初のやり直しはできるが、ほぼ一発勝負に等しい状況だ。

まず、1部ではISO氏の『デススマイルズ』(キャスパー峡谷なし)とNAL氏の『虫姫さまふたりブラックレーベル』(ゴッドモード・パルム)。2部ではTAC氏の『デススマイルズ』(ウィンディア峡谷あり)とユセミSWY氏の『虫姫さまふたり』(ウルトラモード・レコ)。そして、3部ではK.K氏の『デススマイルズ』(フォレット峡谷あり)というCAVEシューテング好きにはたまらない内容で構成された。

会場中央のステージ上には、2台のアストロシティ筐体が置かれ、プレイ画面が外部出力によって、三つの大型モニターと客席に多数設置された小型モニターに映し出される。そこに司会進行者の軽快なトークと出演者によるリアルタイムでの解説が加わることで、普段は秘密のベールに隠されているプレイを思う存分見ることができた。

そのモニター画面に映し出されたプレイを見て客席からは、感嘆の声やどよめき、そして大きな拍手が飛び交う光景は普段のゲームセンターでは体験できない、会場の一体感が生まれていたのが非常に印象的だった。

最後にはサントラCD、ノベリティグッズなどが当たるプレゼント抽選会や、この日のために製作されたわっしょい特製Tシャツの物販も実施。そして、ぴかちう氏から『次のわっしょいは半年後にやります!』という言葉に会場中からの大きな拍手と歓声が沸き、次回への大きな期待をうかがわせた。

出演者は超豪華メンバー



写真左から、NAL、ISO、ユセミSWY、TAC、K.K、虎井権太、TAKEYUKI、えび店長（謙称略）。豪華メンバーが一堂に会した。

出演メンバー

	ぴかちう（主催）
TAC	TAKEYUKI
SWY	ISO
NAL	虎井権太
K.K	えび店長

まず、1部では順調にプレイを進めていくISO氏とは対照的に、緊張からかミスを連発するNAL氏。

会場中が注目する中、ISO氏が出したスコアは全一にこそあと一歩及ばなかったものの、イベントのスタートを飾るには十分すぎる出だしとなり、クリア時には、会場が大きな拍手で埋め尽くされた。

そして、今回最も会場を沸かせたのが生ビールのジョッキ片手にステージに現れたユセミSWY氏の『虫姫さまふたり』のウルトラモード。

市販されているDVDには入っていない2面ボス稼ぎでの常軌を逸した弾よけが続くと、大きな歓声の中には悲鳴に近い叫び声までが混っていたほどの盛り上がりを見せた。

一方では、峡谷有りルートでの異常な量の撃ち返し弾をかいくぐるTAC氏が操るウィンディアが映し出され、最新のリチャージパターンに息を呑んでいた。

第3部では『ほかのキャラとは違ったプレイを見せたい』と語るK.K氏がロックショットをフル活用するフォレット。そして、再登場したNAL氏は49億点でのALLクリアとどちらも内容の濃いプレイを見せ、わっしょいのラストを見事に飾った。



生プレイならではの緊張感と客席の一体感はこういったイベントならではといえる。



神プレイの数々に会場は歓声に包まれた



わっしょいを通じて……

大会などが頻繁に開催される格闘ゲームなどと違い、シューティングというジャンルはパターンやスコアを隠すといった文化が伝統的に残っているため、DVDなどが発売されない限り、一般のプレイヤーがすごいプレイを目にする機会は皆無に等しい。

そのため、今回のようなイベントはこれまで例が無く、このようなイベントが成功に終わった事には大きな意味がある。

会場が一つとなって声を上げ、惜しみない拍手を送った瞬間。会場には一体感が生まれ、時として忘れがちになる『みんなでゲームを楽しむ』という感覚を思い起こさせてくれたと思う。

閉鎖的ともいわれる現在のシューティングゲームとハイスコアだが、人同士の新しいつながりや盛り上がりを生み出す可能性はまだまだあると今回強く感じさせられた。

こんな有名プレイヤーもご来場！

会場に来ていたプレイヤーの中には、「理恵子」氏など、名の知れたプレイヤーの姿もあった。

そこで、今回のイベントについての感想についてアンケートをいただいた。「開催された会場の雰囲気も良く、酒を飲みながらプレイ観賞ができるなんて今まで考えてもみなかった」や「今後もぜひ、開催してほしい」など、"わっしょい！"は好評だった。



Q.「わっしょい！」のどういったところに期待されていましたか？
A.シューティングゲームの生のプレイを観ながらお酒が飲めるイベントはほかに無いので、とても楽しみにしていました。
Q.実際に「わっしょい！」に参加されての感想を教えてください。
A.考えていた以上に生のプレイを見るということは緊張感があり、面白かったです。プレイ途中の解説が入るのも面白くてお酒が進みました。

ハイスコア全国集計

2008年3月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP SCORE!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
アカツキ電光戦記		2,136,000	NST-初回だけ-KZR	ALL ノーマル マリリン・スー	個人申請アミューズメントパークNASA（長野）
バーチャファイター 5 VERSION D	スコア	2,638,800	(´・ω・`)WERK	ALL P×9 ジャッキー	大久保アルファステーション（東京）
	タイム	1'32"38	スペシャル双加	ALL	GAME'S MILK（京都）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・レコ	3,067,631,369	DBS	ALL	大久保アルファステーション（東京）
	オリジナル・パルム	2,915,489,846	E.H-RLF 砕月	ALL クリア時 残5 B×4	個人申請シルクハット本厚木（神奈川）
	マニアック・パルム	1,102,093,193	天魔祖かがみん@まさかの代打	ALL 残×3	Game in えびせん（東京）
	ゴッド・パルム	5,203,569,169	KTL-NAL	ALL 残×4 B×3	

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
デススマイルズ	フォレット・通常	479,109,418	れっさ～	ALL ライフ×5 ボム×2 予選2.63億	大久保アルファステーション（東京）
シューティングラブ。2007	UNIT-3	21,864,440	TEN	ALL 連付	GAME'S MILK（京都）
	UNIT-4	38,626,950	UMC(ミスターふなっこ)	ALL 4ミス	東京レジャーランド秋葉原店（東京）
雷電IV	ライトソロ	33,632,300	ゲームとは楽しむべきもの@CYS-SAK	ALL 5面開幕ミサイル激突1ミス、B×0	個人申請ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
アルカナハート FULL！	安栖 頼子	2,123,150	SSC-VAP	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,493,050			
アルカナハート	朱鷺宮 神依	2,310,000	連が付いた！	ALL 連同付	えの木（高知）
	美凰	2,312,150	ヘレティックさきお		
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	226,202,460	WSM-MKZ	ALL	SPOLA九品寺（熊本）
マリオカート アーケードグランプリ2	ヨッシーパーク2	2'02"464	5TAKU裏拳	ALL クリア クッパ	個人申請トヤマレジャーランド小杉店（富山）
	ヨッシーパーク1	2'06"724		ALL クリア コイン全取り クッパ	
ZOOO	1人でガンバル	1,454,570	OTOYAN	ALL	個人申請東京レジャーランド秋葉原店（東京）
メタルスラッグ6	エリ	48,352,750	88から80に浮気したMRXでございます	全5面クリア ハードモード	個人申請ミラクル静岡（静岡）
旋光の輪舞SP	三条 櫻子	56,513,600	EGR	ALL	GAME 41（北海道）
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-EASY	1,726	BOS.U	ALL	グッデイ21（東京）
ソウルキャリバーII	タリム	1'22"30	ERO@タリム、お兄ちゃんは頑張ったよ～	ALL タイムアタック	グッデイ21（東京）
エスプガルーダII	タテハ	939,748,835	NIG	ALL 枠6 ライフ4 バリアMAX	個人申請ミラクル藤枝（静岡）
テトリスT・A PLUS	TGM+	8'53"35	jin8(さようならシマダ)	LV999	個人申請シマダゲームセンター（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,875,800	う	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	メカヒスイ	4,127,900	ち		
	猫アルク	4,894,200	ゆ		
	七夜志貴	6,246,400	う		
式神の城	小夜	6,658,167,510	ON！	ALL	個人申請アミパラ ウェルカム（広島）
ギルティギア イグゼクス	テスタメント	46,821,200	テレサ・テスタロッサ	ALL	モンキーハウス本館（福岡）
	紗夢	46,605,900	G.M.C.DUO		

お詫びと訂正

5月号において更新されていないスコアを掲載してしまいました。下記スコアが現在の全国一位記録になります。
関係各位、読者の皆様に多大なご迷惑をおかけし申し訳ありません。ここに訂正すると共にお詫びいたします。

エスプガルーダII	アサギ	865,712,105	HEI	ALL 枠6 ライフ4 バリアMAX	個人申請ミラクル藤枝（静岡）

HIGH SCORE CLOSE UP !

オトメディウス

空羽亜乃亜
3,293,170 (ALL 改造無し)
タコ太　個人申請アミューズメントパークNASA（長野）

マドカ
3,711,920 (ALL 改造無し)
CYR-あきにゃ　個人申請ゲームセンターピノキオ(兵庫)

エリュー・トロン
3,877,270 (ALL)
ブリが旬　個人申請サービスエリアイン高岡(富山)

ジオール・トゥイー
2,386,140 (ALL)
北海道釧路T.H　個人申請イーストランド東浦店(北海道)

エモン・5
3,661,440 (ALL 改造無し)
みっしー　チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

ティタ・ニューム
3,826,990 (ALL 改造無し)
シエンタ氏　チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)

全キャラともアレキサンドリア必須の時代へ

四つのステージの中から任意に三つを選択する本作。稼動当初はどのキャラも1面は南極ステージを選択するのが稼げると思われていたが、その図式が今大きく変貌を遂げている。

南極HARDに代わって1面で選択するようになったのがアレキサンドリアEX（以下アレキ）だ。なぜ稼げないと思われていたアレキが高くなってきたかというと、主に前半の棺おけ地帯の早回しパターンが進化したことによるもの。

早回しの鍵を握っているのがペンギン中型機と突撃棺おけで、これらを素早く処理していくと、ピラミッド突入直前に最初から開いている棺おけが二つ同時に出現する事実が判明し、大きなスコアアップにつながったのだ。

中でもマドカはDバーストがアレキと相性が良く、1面が南極からアレキサンドリアに変わって約10万点の理論値上昇を見せている。締め切り時点でステージ変更の恩恵を最も大きく受けたキャラといえるだろう。

また、ティタ、エモンに関しては今回の締め切り日時点では南極を選択しているが、現時点でどちらもアレキの方が高いことが確定しており、今後はアレキ必須のスコア争いになるのは間違い無い。

早回し以外にもハッチを壊さずに粘ってザコを多く出現させることや、バーストチャージでのゲージ回復を最低限まで抑えるなどの稼ぎ要素があり、伸びしろはまだまだ残されている模様。また、アップデートによって状況が一変する可能性もあるので予断を許さないところだ。

講　評

『アカツキ電光戦記』はできるだけヒット数の多いコンボで攻撃しつつ2ラウンドストレート勝ちが基本。それに加えて、敵へのとどめを3ゲージ消費の100ヒット技である絶招空中百衝拳を当てていくのがポイントになるようです。

『バーチャファイター5　Ver.D』はCPU戦の難度が前バージョンに比べて少し難しくなっているのが厳しいところ。ただ、スコア部門のキャラがジャッキーに変わっています。

『虫姫さまブラックレーベル』はオリジナルの両部門が巷の予想を上回る衝撃のスコアがたたき出されています。特にレコの大台30億点超えを今回の締め切り日で達成しているその攻略速度の速さにはほかのライバルも脱帽というところでは。

『シューティングラブ。2007エクスジール』は4面ザコ敵と6面扇風機前の敵を早回しできるようになり、スコア効率が上がってきたようです。ただし、もうかなり運の要素が決め手になってしまう領域なのが苦しいところでしょう。

『エスプガルーダII』のタテハは真セセリこと覚醒したセセリ無しでのスコア。4面終了時4.18億、5.69億と各面の点数効率がいまだに伸びているのには驚愕です。今後は理論的には高くなるが非常に難しい真セセリ有りでの真セセリ出現でのスコアを出してくるのでしょうか絡めたスコアを出してくるのでしょうか!?　本作に関してはしばらく勢いのあるミラクル藤枝勢の天下が続きそうですね。

『ストリートスマート』は巷で永久パターンとされていた本作ですが、敵を5700回投げるとクリア不可能になり、実は永パではなかったことが発覚しています。

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ストリートファイターEX2	シャロン	3,381,800	えど氏データベース感謝。長谷川平蔵	ALL 爪×6連同付	えの木（高知）
沙羅曼蛇2		2,193,800	KTL-NAL	2周ALL 2P側 連付	Game in えびせん（東京）
バトルガレッガ	グラスホッパー	15,002,580	VMT-T島B マグマ閉店記念	ALLクリア ノーマル	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
天地を喰らうII	魏延	4,429,400	来世ではきっと力に… 前園様	ALL 連必付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
バーニングライバル	ミスター陳	971,040	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	飛鳥	609,380			
	ビル	524,900			
	真幻	517,560			
	サンタナ	496,400			
	クレイズ	466,800	ALZ-小阪めぐる㊊		
	アーノルド	397,200	欲しい資格は戦術予報士		
剣豪		5,490,400	木之本まい'ん	2周クリア 1コインクリア、残0、連付	個人申請ジャンボ（東京）
原始島		1,663,000	G.M.C.Z.	ALL	モンキーハウス本館（福岡）
雷牙	連付	2,746,140	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ストリートスマート		2,794,400	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ジェミニウィング		2,378,710	KTL-ふーぺら	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
魔境戦士		1,008,650	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、下段を2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
187ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

CLOSE UP! SCORRER

ハイスコア魂

「CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂」では、全国一位スコアラーが活躍している集計店をピックアップして紹介したり、有名スコアラーたちの内面やエピソードに迫るコーナー。今回は新作ゲーム『怒首領蜂大復活』の5月稼働に先駆け、『怒首領蜂』でB-TYPEで全一を獲得している「NAL」氏をインタビュするぞ。



NAL氏が語る『怒首領蜂』

——『怒首領蜂』のB-TYPEの最終スコアを保持していますが、『怒首領蜂』の面白いところはどこでしょうか？

NAL　このゲームは敵を撃つだけでもすごく爽快感があるし、さらにコンボによるパズル的な要素があるので、点数を稼ぐんだったら敵を撃つ順番を考えなきゃいけないのが面白いですね。また、敵弾があまり消えないのも好きです。個人的にはストライクど真ん中みたいな。

あと、飛行機が飛ぶのが好きなんですよ。人が飛ぶより、飛行機が飛んだ方が俺は好きですね。

——B-TYPEを選んだ理由などはあったんでしょうか？

NAL　実は、最初に選んだのはC-TYPEだったんです。C-TYPEでずっと全一を狙えるかなと思っていましたが、ほかの人がずっとトップを取っていたんですよ。それで、結局はその人もやり続けてるから、近いところまではいけるけど、全一には至らなかった。それでほかのゲームをやったりしてしばらく『怒首領蜂』をやっていなかったときに、名古屋の友人にJR.氏という『雷電DX』などの全一を取っている人がA-TYPEをやっていて、いろいろなパターンを見せてもらったんです。「これだったら全一狙えるから、一緒に狙おうよ」って誘われたのでやり始めたのがB-TYPEを選んだきっかけですね。

——初めて怒首領蜂B-TYPEの全一スコアを出せたときはどうでしたか？

NAL　それまでの全一スコアは6億5千万ぐらいでしたが、大きなミスをせず、マキシマムを最後まで回してある程度残機を残せば、誌面上の全一スコア以上の点が出るのは分かっていました。でもゲーム自体が非常に難しい上に、プレッシャーがすごくてなかなかつながらなかった。だからつながったときはうれし過ぎて『よっしゃーっ』て叫びましたね。

——今現在、このタイトルの 全一を取りたい！というものはありますか？

NAL　『虫姫さまブラックレーベル』のゴッドモードをやっていましたが、それが一段落したので『沙羅曼蛇2』をやっています。

——なぜ今、12年前のタイトルである『沙羅曼蛇2』の全一を狙おうと思ったのですか？

NAL　ゲーム発売当時に、アイリン夢空間という店へ『バーチャファイター2』の対戦をしに行ったとき、たまたまその当時の全一プレイヤーのプレイを見る機会があったんです。それがすごく面白そうに見えて、そのときに見たプレイを見よう見まねでやっていました。それでつい最近、その人の最終スコアが抜かれちゃたのがまたやり始めた切っ掛けですね。すごくその人を尊敬していたので、その人が最終スコア保持者のままでいてほしかったんです。あと、自分の中で初めてシューティングで稼いでみたゲームだったし、いろいろと思い入れがあるんです。

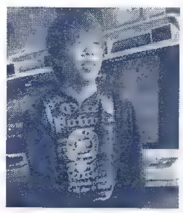
——ハイスコアを狙い始めたきっかけはなんだったのでしょうか？

NAL　学生のときに大阪に住んでいたことがあって、ゲーメストのハイスコアページに掲載されているNASA杉本町って集計店の住所が家から自転車で30分ほどで行ける距離だったので、興味が沸いて見に行きました。その店のハイスコアボードには、自分が当時遊んでいたゲームの想像もできない点数が並んでいたんですよ。そこでたまたま、その店のスコアラーのプレイを見て「すげえ！」と感動して、自分もやってみたいと思いました。

そのときはそう思ったものの、でも自分にはうまい人みたいにできないと思っていて諦めていたのですが……。しばらくしてバーチャファイターのラウで一人用を遊んでいたときに、同じ技を繰り返しているだけで、CPUがはまって、それだけでゲームをクリアできた。しかもタイムを見たら自分が見たことの無いような早いタイムだったんです。それでゲーメストのスコア欄のタイムを見てみたら、自分の出したタイムの方が少しだけ早かったんです。これだったら自分でも全一を取れるかも？　って思ったのが切っ掛けですね。

——ハイスコアを目指してから今までを振り返っての感想をお願いします。

NAL　ハイスコアって変な話、中毒性があると思っています。たとえば100回中99回がろくでもない結果になったりして、当然腹も立ちますけど……残りの成功する1回があるから、またやっちゃうんですよね。不思議なもんだなと思いますね。



NAL

CAVEシューテングを中心にジャンルを問わず、多くの全一スコアをたたき出してきたカリスマスコアラー。
また、バーチャファイターではホームステイアキラのリングネームで知られ、闘劇など大きな大会での優勝経験も多数ある強豪プレイヤーでもある。

わっしょい！ 1周目にNAL氏が出演

前号でもお知らせしたシューティングイベント「わっしょい！一週目」には、今回インタビューをいただいた「NAL」氏も参加していた。

当日は、『虫姫さまふたり』をプレイ。ビックスクリーンで見る「NAL」氏の素晴らしいテクニックは観客たちの心をつかんだ。当日のリポート記事については162ページをぜひ、チェックしてほしい。



本文用語説明

『沙羅曼蛇 2』

1996年1月にコナミから発売された全6面構成の縦横混在スクロールのシューティングゲーム。名前の通り『沙羅曼蛇』の続編である。アイテムによってパワーアップできるが、出現するアイテムごとに出現率が違い、一定の場面を除いてランダムとなっている。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◯店舗名 ◯連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）◯店長およびハイスコア担当者名 ◯サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◯お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

ハイスコア集計店一覧

地域	店名／住所	URL／営業時間	TEL
北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
埼玉県	デイトナⅢ		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/73478	
	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00	☎043-462-1203
東京都	グッデイ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

次回集計
（アルカディア6月号掲載）は
2008年5月18日(日)
までに出されたスコアで、
5月21日(水)当日消印まで有効です。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

【スコア】の1部門で集計します。選択する機体は問いません。
■工場出荷設定
[GAME DIFFICULTY:4、TIME:180、DAMAGE LEVEL:2]

アルカナハート2

【スコア】の1部門で集計します。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定
[GAME DIFFICULTY:4、TIME:60]

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH

【スコア】の1部門で集計します。使用キャラは問いません
■工場出荷設定
[DIFFICULTY:4、ROUND TIME:60、POWER GAUGE:NORMAL、DEFENCE LEVEL:4]

ポップンミュージック 16 パーティー♪

エキスパートモードのコース別【クラブパーティー、ハッピーパーティー、ドラマティックパーティー、グローバルパーティー、ライブパーティー】5部門のスコアで集計します。
■工場出荷設定
[GAME DIFFICULTY:4]
※カードの使用やオプションの選択は問いません。

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
『アンドロデュノス』/10,000,000+α/T3-CYR-ATS/9-4 スト'Ⅱターボ（リュウ）1,053,800/皆さん元気でいてください。byH.K/ALL

●ゲームファクトリーマグマ 川越店
2月をもちまして、マグマ川越店は閉店となりました。今まで永きに渡るご愛顧誠にありがとうございました。今後は姉妹店であるマグマックスをよろしくお願いします。

●大久保アルファステーション（東京都）
B1フロアに対戦ゲームコーナーが復活しました。『ハイパーストリートファイターⅡ』をはじめ、カプコン系の対戦格闘ゲームが対戦台で稼働中です。ぜひご来店ください。

●Game in えびせん（東京都）
今月のポール『鉄拳3』44"80 虎井権太。しかし、40秒台がなんと5人の大混戦!w

●えの木（高知県）
Q2の版部氏、遠征の際には大変お世話になりました。名も無き格ゲースコアラーにとっては、刺激的な1日となり、感動の極みです。ありがとうございました。
長谷川平蔵（スト研GUY）

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
寒い日がまだまだ続く今日この頃。しかし、ハリケーンの対戦熱は冷めることなく続いています。KOF'02を始め、3rdなどなど。スロットも話題の新作を続々入荷中。

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
　個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
　スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
　対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
　質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

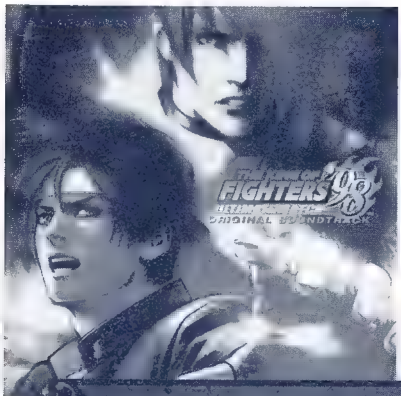
個人申請記入用紙

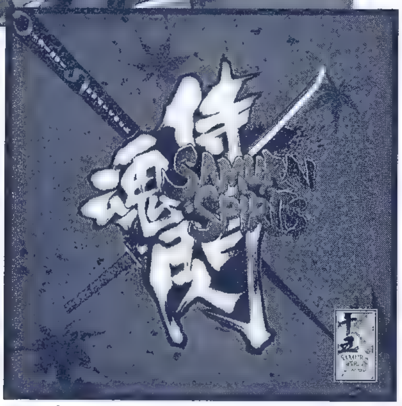
ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数(　　)枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

今月の数字
14本
この数字は、先月、今月の2月間に稼働した新規アーケードタイトルの本数。久しぶりにゲームセンターに行く人はその様変わりに驚くかも?

SNK人気作二作のサントラ発売

http://www.team-e.co.jp/sp/snk/kof.html





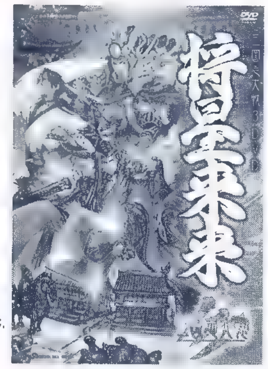
全国のゲームセンターで好評稼動中の『THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH（『KOF98 UM』）』と『サムライスピリッツ閃』のサントラCDが、ティームエンタテインメントから発売決定！　気になる発売日と価格は、『KOF98 UM』が5月14日(水)、3,360円(税込)。『サムライスピリッツ閃』が5月21日(水)、2,940円(税込)となっている。
『KOF98 UM』は、98年7月にリリースされた名作格闘ゲーム『KOF98』のリメイク作品。登場キャラクターはなんと60人にも及ぶため収録曲も多く、サントラCDは2枚組みの大ボリューム。世界を各地を転戦するというゲーム内容に合わせて曲調も豊富に用意されており、聴き応えは十分だ。
『サムライスピリッツ閃』は、今年で15周年を迎えた武器格闘ゲーム『サムライスピリッツ』シリーズ最新作。主に2D格闘ゲームとして名を馳せたシリーズだが、9年ぶりに3D格闘ゲームとして発表され話題を集めたゲームだ。『サムライスピリッツ閃』のサントラCDには、シリーズ15周年を記念したステッカーが初回特典として封入される。

PRESENT
「THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH」と「サムライスピリッツ閃」のサントラをそれぞれ3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページで

三国志大戦DVD発売

http://www.famitsu.com/sp/srairai/

『三国志大戦』攻略DVDシリーズ第四弾、『三国志大戦3 DVD 将星来来』が好評発売中。全国ランカーの強豪君主15名と、ゲスト君主1名による白熱の対戦集に加え、3名の君主が自らのテクニックと戦術を伝授する「三傑バトルレクチャー」。四回目を迎える好評の「君主座談会」など、内容は盛りだくさん。エンターブレインより3,990円（税込）で発売されているので、天下統一を目指す全国の君主はお見逃しなく！



PRESENT
三国志大戦DVD将星来来をそれぞれ3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページで

デススマイルズCD・DVD発売

http://www.cave.co.jp/

ケイブのシューティングゲーム『デススマイルズ』のオリジナルサウンドトラックとオフィシャルDVDが、5月26日に発売される。価格は、サントラCDが3,990円。DVDが7,035円(いずれも税込、送料別)となっており、ケイブのゲームグッズオンラインショップにて購入可能だ。CDとDVDのセット価格は10,000円（税込、送料別）とお得なため、購入を考えているファンは迷わずこちらを選択しよう。また、サントラCDには壁紙やスクリーンセーバーといったデスクトップアクセサリを収録した特典CDが付属。サントラCDと合わせて収納できる特製スリーブ付きだ。

PRESENT
デススマイルズのサントラCDと特製DVDをそれぞれ1名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページで

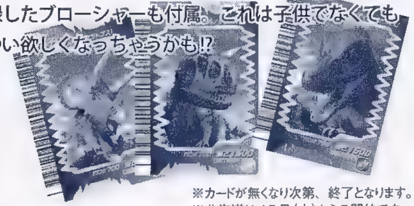




恐竜キングのハッピーセット

http://kyoryu-king.com/

子供たちに大人気のカードゲーム『古代王者 恐竜キング』のカード出荷枚数が、なんと1億枚を突破！　これを記念し、全国のマクドナルドで5月16日(金)～5月29日(木)までの期間中、ゲームで使える『恐竜キング』のオリジナルカード（全6種）がセットになった『ハッピーセット　古代王者 恐竜キング』が発売される。『恐竜キング』のキャラクターたちが登場する4コマ漫画や、恐竜図鑑などを収録したブローシャーも付属。これは子供でなくても、つい欲しくなっちゃうかも!?



©SEGA/ サンライズ・メ~テレ

※カードが無くなり次第、終了となります。
※北海道は15日(木)からの開始です。

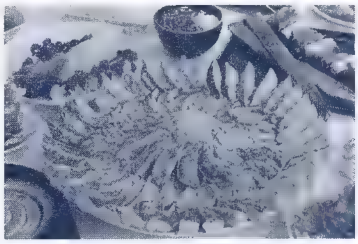
PRESENT

マクドナルドで使える恐竜キングのマックカード（非売品・500円分）を10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページで。

ナンジャ メガ餃子対決開催

http://www.namja.jp

「池袋餃子スタジアム」(東京・池袋/ナムコ・ナンジャタウン内)では、オリジナル餃子対決イベント『メガ餃子対決』が2008年3月20日(木・祝)から6月8日(日)まで開催されます。餃子名人たちが、毎回与えられるテーマに沿って対決する「餃王争奪！餃子バトル」。今回は、「メガ」をテーマにした創作餃子でバトルが繰り広げられます。



大海老を使った直径30cmの「巨大30cm海老ザウルス餃子」に始まり、さまざまな餃子が登場するぞ!!

PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページで。

ジョイポリスBフェスティバル開催

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリス（東京・お台場）では、4月26日(土)から5月6日（祝）までGWイベント「ジョイポリスBフェスティバル」が開催される。"ブッとびエンターテイナー"が日替わりで登場するステージイベントは必見！　ものまね、コント、マジックなどあっと驚く芸を披露します。さらにB級ご当地グルメの祭典「B-1グランプリ」でV2を達成した「富士宮やきそば」も食べられるぞ。



鳥居みゆき、超新塾、はるな愛などが日替わりで登場する「Bフェス　ライブ」は5月3日(祝)～6日(祝)に開催。

PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は64ページで。

アルカディアデータベース

ARCADIA DATA BASE

2008年3月16日～4月15日

ビデオゲームランキング

第3位　機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム



[illegible]が近づき格闘ゲームにポイン[illegible]いるなか、稼動直後からいきなり[illegible]ランクイン！　期[illegible]に、今後の[illegible]される。

メーカー	バンプレスト
ポイント	336.1

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	[illegible]	GUILTY GEAR XX ΛCORE<[illegible]>	395.5
2	[illegible]	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	391.2
3	NEW	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<[illegible]>	336.1
4	→	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連邦 vs. Z.A.F.T.II<バンプレスト>	312.8
5	[illegible]	Virtua Fighter5 <セガ>	284.9
6	[illegible]	MELTY BLOOD Act Cadenza[illegible]	215.7
7	→	デススマイルズ<ケイブ>	172.6
8	[illegible]	STREET FIGHTER III 3r[illegible]	151.1
9	NEW	THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH<SNKプレイモア>	120.2
10	[illegible]	虫姫さまふたり<ケ[illegible]	96.4

ビデオゲームランキング（コックピットアップライト）

第2位　セガネットワーク対戦麻雀 MJ4



バージョンアップの影響が出てき[illegible]第2位にランクイン！　麻雀ゲー[illegible]どのゲームセンターでも遊ばれて[illegible]様子で、今後も安定して[illegible]いきそうだ。

メーカー	セガ
ポイント	250.6

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS<KONAMI>	282.4
2	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	250.6
3	[illegible]	麻雀格闘倶楽部6<KONAMI>	225.9
4	↑	DrumManiaV4 Rock×Rock<KONAMI>	154.2
5	[illegible]	三国志大戦3<セガ>	149.7
6	[illegible]	クイズマジックアカデミー 5<KONAMI>	147.2
7	[illegible]	pop'n music16 PARTY♪<KONAMI>	132.5
8	[illegible]	[illegible]	116.2
9	[illegible]	GuitarFreaksV4 Rock×Rock<KONAMI>	130.0
10	[illegible]	[illegible]	115.5

協力店舗（50音順）

AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
Game in [illegible]	[illegible]	☎[illegible]
ゲームスポット[illegible]	[illegible]	☎[illegible]
ゲームセンター[illegible]	[illegible]	☎[illegible]
GAME DINO 枚方本店	大阪府枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
ゲームBOX.Q2	[illegible]	☎[illegible]5770
TAC　北方店	福岡県北九州市北方4-1-11 1F	☎093-941-9022
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎06-6357-6677
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-472-3556
[illegible]	[illegible]	☎[illegible]
[illegible]	[illegible]	☎[illegible]
[illegible]	[illegible]	☎[illegible]
モンキーハウス本館	福岡県福岡市中央区六本松2-6-7	☎092-731-0052

てあたりしだいゲームリスト

[illegible]

● 2008年春稼働予定のタイトル			
太鼓の達人11	バンダイナムコゲームス	和太鼓リズムアクション	春予定
トラブル☆ウィッチーズ アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング	春予定
● 2008年5月稼働予定のタイトル			
怒首領蜂大復活	ケイブ	シューティング	5月予定
イルベロ	マイルストーン	縦スクロールシューティング	5月予定
● 2008年6月稼働予定のタイトル			
Fate／unlimited codes	カプコン	対戦格闘	6月予定
GuitarFreaksV5 Rock to Infinity	KONAMI	ギターシミュレーション	6月予定
DrumManiaV5 Rock to Infinity	KONAMI	ドラムシミュレーション	6月予定
LORD of VERMILION	スクウェア・エニックス	オンライン対戦型トレーディングカードRPG	6月予定
● 2008年夏以降に稼働予定のタイトル			
モンスター　エンシェントクライン	エクサム	対戦格闘	夏予定
STREET FIGHTER IV	カプコン	対戦格闘	夏予定
jubeat（ユビート）	KONAMI	音楽シミュレーション	夏予定
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	セガ	スポーツゲーム	夏予定
● 2008年夏以降に稼働予定のタイトル			
まもるクンは呪われてしまった！	ガルチ　グレフ	シューティング	秋予定
ブレイブルー	アークシステムワークス	対戦格闘	冬予定
● 2008年稼働予定のタイトル			
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	2008年予定
旋光の輪舞2（仮）	グレフ	未定	2008年予定
Virtua Fighter5 R	セガ	3D対戦格闘	2008年予定
MELTYBLOOD Actress Again	エコールソフトウェア	対戦格闘	2008年予定
のびてけ！ビヨンビヨン大作戦	KONAMI	体感型ビデオ	2008年予定
ACE DRIVER 3 FINAL TURN	バンダイナムコゲームス	ドライブ	2008年予定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	レース	2008年予定



新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

何だか今月は気軽に楽しめるギャグ本の比率が多いですわ! しかもたまたま3冊ともコピー本。五月晴れの晴れ空の下、手作りの愛情あふれる同人誌をお楽しみあれ! もちろんあと2冊もスグレ物ですわよ!?

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
イラスト:オイコ　文:ぬのまる



今月のオススメ

アカツキ電光戦記

電光石火

STAR GAZER

ギャグ　4コマ

B5判　22P　コピー　表紙カラー
300円無記名小為替
〒435-0052　静岡県浜松市東区天王町1127-1
シェケル・シモボリII 303号室　竹内方　竜胆さくら

制作者より:
キャラ暴走気味のゆるーいギャグパロ本です。軍人多めです。











アドラー隊長と量産型ゾルダートが繰り広げる暴力コントをメインに、1Pギャグ&4コマ15本を収録。手慣れた描線とテンポよく読めるネタ運びがお見事です。あと全体的にカワイイ! アーイ!!

ポップンミュージックシリーズ　偏愛ヒーロー

ポップンヒーロー再録本



ギャグ

B5判　20P　コピー　表紙1色
250円(送料込み)分の無記名小為替か切手+あて名シール
hagi1983@hotmail.co.jpにメールにて申し込み





大ゴマ使ってバカ炸裂! ヒーロー達の「熱血だから」ではすまされないボケぶりを描いた6Pショート1本、1P7本を収録してますわ。

制作者より:正義の味方キャラオンリーのギャグ本です。ヒーロー好きの方はぜひ!

ポップンミュージックシリーズ　北西に御座します

夢幻泡影



小説　シリアス

A6判　340P　オフセット　表紙カラー
1000円(送料込み)
csmsaoh@yahoo.co.jpまで件名「通販希望」にしてメール





特異な力を持つ桔梗、彼女を支える空木。二人に淀川ジョルカエフの魔の手が……。膨大な文量ですが、丁寧で読みやすいですよ。

制作者より:HPで掲載していた桔梗の長編過去小説の文庫版です。六やヤナリの出番もちょっとあり

鉄拳シリーズ

華犇



イラスト

B5判　20P　オフセット　表紙1色
500円分無記名小為替(送料込み)+あて名シール
〒531-0063　大阪府大阪市北区長柄東2-5-3号棟 512号室　下農恭平





渋めに決めた男性陣とセミヌードの女性陣を各1Pで描いています。画面の端々に漂うダークな要素が奇妙な味を出していますわ。

制作者より:鉄拳のモノクロなイラスト集です。ちょっとエッチなイラストもあります。

ポップンミュージックシリーズ　のりてん＊あんだざい

Are you ready?



ギャグ　4コマ

A5判　32P　コピー　表紙カラー
500円分無記名小為替(送料込み)+あて名シール
〒031-0802　青森県八戸市小中野4丁目5-13　佐藤薫





4コマ14本1pショート12本の大ボリュームでお届けするギャグの連続攻撃! あっさりした描線もこの物量にむしろマッチ!?

制作者より:旧キャラ多めのギャグ本です。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードに関連性があるものはOK)。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します! 次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書いてください) ●本のPR文(40字以内で) ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段(本の代金&送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも)
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます!

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

締切
基本的に随時募集です。6月末に掲載を希望する人は5月19日(月)必着です。コーナーの意見、感想はE-mailでも受け付けています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手に失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室　そういえば、通販でよく使われる小為替には換金できる期限があることはご存じかしら? 同人誌を作る方が、自分の同人誌通販で得た小為替を、そのままほかのサークルの同人誌を入手するために使う……このサイクルを繰り返していくと、後に行くにつれ換金期限がどんどん短くなってしまいます。小為替の流用はなるべく避けて、新品を使うようにしてくださいね。

Video Game Music Laboratory

SPECIAL INTERVIEW

『テクニクビート』サウンドトラックの[illegible]して、[illegible]スタッフがアリカに[illegible]『テクニクビート』サントラ[illegible]

『テクニクビート』サントラ発売記念特別座談会

商品化への長い道のり

——ではまず一般的なところから、商品化した流れをお願いします。

佐宗　そこがいちばんヘヴィ、ややこしいとこなんですけど（苦笑）。

一同　（笑）。

三原　もともとのところ、アーケード版は当時ナムコの岡本達郎さんと石川祝男さん（当時のＡＭカンパニー社長）にお願いしたら二つ返事でできることになっちゃった。わりと好きに作らせてもらって、アーケードでリリースして、さぁCD出すか！　って……ここからの苦労はこちらに（と、細江さんに話を振る）。

細江　6年間いろいろと……。

佐宗　担当の方も変っていき……。

細江　まあ紆余曲折あってと書いてもらえれば……。

三原　みじか！

広報　カッコいい言い方で、構想6年と（笑）。

佐宗　アリカのホームページに残ってるインタビューを読むと「CD化に乗り気だ」みたいなのが残ってるんですよね（笑）。

——今回のCD化の具体的な流れは？

広報　サントラ化は何回も企画が上がっていて、昨年の6月にナムコさんに企画を持っていきました。今までスーパースィープにナムコさんのものが無かったので、今回改めて作りましょうとアタックをかけました。今回はタイトルの数が多くて楽曲の確認に時間がかかるのは分かっていたのですが、ナムコさんに曲の権利があるのか、そもそもだれが作ったのか？　といった調査に時間がかかりました。そしてようやく去年末の冬コミの時期(12月下旬)にゴーサインが出たんです。



6年の流れが生んだ意外な盲点!?

——収録曲の中で特に苦労したのは？

細江、佐宗　いやぁ、このCDを作るのが……（笑）。

齋藤　6年の隔たりがあると。

細江　CDとしてまとめるのはこれといった苦労はなかったんですけどね。多くは折衝の部分なので。ただ、最後にちょっと、あのファイルが無いとか（笑）。

佐宗　ハードディスク上に無い！（笑）すべてきれいさっぱり無くなってるモノもあったりとか……。

細江　頭を掘り起こしたものもあれば……。

安井　曲データが無くて、オケデータとゲームデータを組み合わせたモノがひとつあります。

細江　そもそも無いモノもある。ものによっては開発機上でちょっといじったりとか、元データだけでは鳴らないものもある。『テクニクビート』の製作では、完成したデモを一度作ってからバラしてゲームにしてたんですけれど、デモの時点では完成しきれてないモノが若干あったから、デモと最後にゲームの中に入ったモノの音の鳴りが違ったり。

安井　そこはテクニックでなんとか。

一同　（笑）。

佐宗　ゲームが出たのが6年前だから、製作はその1年前からやってるので……最初にAMショーに出した3曲、『ラリーX』、『マッピー』、『ゼビウス』が最古の曲です。

三原　AMショーの時にはボリュームを全開にしました。開場前にナムコさんのスタッフに程よく調整されたので、開場直後に再び全開にして鍵持って逃げました（笑）。でもそれで曲を聞いて人が集まってくれたのでうれしかったですね。

VGM LAB EXTRA　【選曲の基準】**三原**　アリカに基板があってタイトル画面が撮影できるもの！　ただ『サンダーセプターII』が無くて、画面写真を撮るために滋賀県まで行きましたからね。店員さんがウチの社員の知り合いだったのでかけあって、なんとか撮らせてもらいました。



作曲時の苦労とこだわり、創意工夫

佐宗　曲を作るときコレ風味にしたいとかあった？　安井くんがおもいっきりモー娘。にはまってたときに、ものすごいそれっぽいっぽいのがあったよね。『ネットDEロン』のが。
安井　ええ（笑）。
三原　『ネットDEロン』がこのゲームの中で聴けるとは夢にも思いませんでしたね。
安井　元のゲームの中で好みがあるじゃないですか。ここの曲は好きだけどここはそうでもないとか。そういうときの選択方法って知名度のある曲、ステージ1とかを選びました？　それとも好みのところを使いました？
佐宗　自分の記憶がいちばんはっきりしてるところかな。遊んだものばっかりやらせてもらったので。
安井　サントラで聴いてた機会のほうがぜんぜん多かったので、元のゲームの思い入れは想像で補ってた部分がある。
細江　『サンダーセプター』は仕様上エンディングに。ほとんど三連符だったのでエンディングしかないなと。
佐宗　やっぱり自分が遊んでたものをやらせてもらったのは楽しかった。
安井　『メトロクロス』とかすごいなと思いました。
佐宗　あれは最初割り切れないテンポで作ってしまって。ゲームに乗っかってる曲とCDのピッチが違うんです。ゲームだと4分の1音くらい高くなってるのかな。
安井　CDのほうが……。
佐宗　もともと作ってたモノは、ゲームに乗せるときに計算ミスしてた。割り切れる数で作ってたつもりが、あれ？　違う!?　ってなって、ゲームに乗せるにはピッチをいじるしかないね、と。
細江　曲のアレンジより、1分半にまとめる構成が難しかったと覚えています。『源平討魔伝』や『ワンダーモモ』は、入らなかった曲も多かった。モモは変身後の曲が無いという苦情もきましたね。テンポが変えられないのでそこまで入れると……。できることなら入れたかったです。
広報　ロングバージョンってないんでしたっけ？
三原　最初だけ？
佐宗　『ティクス』の時は長いのがあったけれど、『ビート』はかっちり1分半と決まってたと思います。
細江　ゲームではフェードアウトしてるけれど、実際はもう少し作ってあるという曲はあります。
安井　ロングバージョンがあってもよかったと思いますけどね。容量の都合ですか？
三原　いえいえ、（手でお金のマークを作って）100円何秒の世界ですから。
一同　（笑）。
安井　なるほどなるほど（笑）。





最後に長く待っていたファンへ

――通常であれば読者に対してメッセージをいただくところなのですが。
広報　各自、自分の担当曲じゃないオススメ曲でしめます？
三原　それは厳しいんじゃない？
――では、特にこれを聴いてほしいという曲を。
佐宗　私は自分の曲を聴けというよりは直したい（笑）。今から作り直したい（笑）。
齋藤　反省会みたい（笑）。
安井　今ならこうする（笑）。
三原　じゃぁ、アレンジ版で豪華2枚組（笑）。６年後に。
一同　（笑）。
細江　3枚買ってもらうと助かるかな（笑）。
齋藤　仕事っていう感覚でやってた人っていないと思うんですよ。これだけ愛を持って世に出たCDは少ないと思うので、いいんじゃないかと思います。
安井　ナムコさんの原曲に負けないように作っているので、よろしくお願いします。
――本日は長い時間ありがとうございました。

（敬称略　2008年4月8日、アリカにて）

※ナムコ……現バンダイナムコゲームス



PROFILE

（写真左から／敬称略）

三原　一郎 Ichirou Mihara
株式会社アリカ
代表取締役副社長開発・業務統括

佐宗　綾子 Ayako Saso
株式会社スーパースィープ
取締役

細江　慎治 Shinji Hosoe
株式会社スーパースィープ
代表酒取締役

安井　洋介 Yousuke Yasui
株式会社スーパースィープ
サウンド部部長

齋藤　博人 Hiroto Saitoh
studio MINSTREL
サウンドデザイナー



商品概要
●タイトル：「テクニクビート サウンドトラック」
●価格：2,100円（税込）
●発売日：好評発売中
●発売元：株式会社スーパースィープ

PRESENT

スーパースィープ様より『テクニクビートサウンドトラック』を3名様にプレゼント！　詳しくは64ページの読者プレゼントをご覧ください。

VGM LAB EXTRA　【アレンジしたかった作品】**安井**　好きな曲はいっぱいあるんですけれどゲーム的な知名度で難しい。『ナックルヘッズ』、『未来忍者』、『ピストル大名』とか。**三原**　アレンジできるの？　**安井**　（自信ありげに即答で）できますよ。あと知名度の高いゲームだと『フェリオス』。オケものなので再現が困難なんですよ。

猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲

第四十五回「ちょっと春風」

技術の発達により世界との距離は近くなった。その距離で見る具体的な世界。それまで概念的な認識でしたなかった世界が、すぐ隣に状況としてある、それが我々が今いる場所。

さわたり「やっぱ海外ですかねー」
ぶっちゃけ先生「開幕ぶっちゃけ？」
さわたり「というか、日本にいると分からないですが、世界的なゲームの広がりの中で、"ゲームは日本！"という時代じゃ無くなってるって話じゃないですか」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、井の中の蛙的に、ゲーム先進国と勘違いしている気もするな」
さわたり「いや、確かにビデオゲームの超原点といえば、『コンピュータ・スペース』であり『ポン』なわけで、さらに『ブレイクアウト』（俗にいうブロック崩し）までは、海外ゲームが覇権を握っていました」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、『スペース・インベーダー』が登場するまで、日本製のビデオゲームはそれほど目立たなかったわけじゃな」
さわたり「80年代以降になると、徐々に海外製ゲームよりも日本製のほうがさまざまな面で上回っていきますし」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、家庭用ハードも海外モノを蹴散らし、最終的に日本製のみになったしな」
さわたり「そう世界的に見ても、日本の作ったフォーマットがゲーム市場の中心という感覚があるんですよ」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、家庭用ゲームやアーケードだけならいざ知らず、PCゲームの市場を考えると、日本の技術が世界標準とは言い切れんからな」

●

世界的なマーケットで見ると、海外の家庭用ゲームソフトやPCゲームソフトは、平気で何百万本と売れていたりする。つまりワールドワイドに売れているという類いだが、日本からすると少々馴染みがない。

簡単に説明すると、日本はゲーム大国としてファミコンブームから昨今のDSブームまで、ゲームの文化的浸透率が高い。そのため、世界的に見ても比較的大きなゲーム市場として、ゲーム産業が発展してきた。言い換えれば、世界に目を向けなくても、日本市場だけである一定の売上が見込めたといえる。

もちろん、海外向けのバージョンを販売し、売上を膨らます努力をしているゲームメーカーもあるが、「世界規模で売れるなら、日本で売れなくても良い」という考えはあまり無い。昔のアーケードゲームは世界規模だったため、「日本でしか売れないより、日本で売れなくても世界で広く売れたほうが儲かる」という解釈も持っている。ただし、アーケードに関しては、アメリカのマーケットが衰退し、ヨーロッパもそれほど伸びているという話も聞かない。韓国もPC房ブームで鞍替えしたままだし、中国も政策次第で不透明だ。

しかし、家庭用ゲームやPCゲームでは、今や世界規模で見たほうが華やかだ。特に欧州などは、これから大きな発展が望めそうな話がある。さて、そうした波にアーケードゲームがうまく乗ることができるのだろうか。

次号予告

シューティングファン待望の新作特集

怒首領蜂大復活（ケイブ）

イルベロ（マイルストーン）

特別付録 pop'n music 16 PARTY♪ 描き下ろしポスター

稼働直前期待作大特集!!

LORD of VERMILION（スクウェア・エニックス）

Fate/unlimited codes（カプコン）

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity（KONAMI）

DrumManiaV5 Rock to Infinity（KONAMI）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号2008年7月号は 2008年5月30日（金）発売予定

予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
- ■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■アルカナSIGNALS! 各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
- ■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿 post_arcadia@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
7月号（2008年5月30日）への投稿もよろしくお願いします!
8月号（2008年6月30日）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

8月号／5月16日（金）必着
9月号／6月16日（月）必着

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.59
ARCANAHEART 2 LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION



定価：1,300円(税込)
雑誌コード：61956-12

待望の稼働を迎えた『アルカナハート 2』をいち早く攻略本化！ 上巻となる本書では、新キャラクターを含めた 17 人とサブキャラクターたちの紹介、ゲーム中のグラフィックをふんだんに使った、全キャラクター、全アルカナの技表、対人戦で有効な戦術を、基本と応用で分けた対戦攻略 & 連続技の三本立てで、プレイに必要な知識を網羅！『アルカナハート 2』の世界に踏み込む第一歩を、徹底的にサポート！ 闘劇 '08 を勝ち抜くための知識が詰め込まれているぞ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.55
鉄拳6 攻略本 上巻 初志貫鉄



定価：1,750円(税込)
雑誌コード：61955-94

400 ページというボリュームで全キャラのアイテム一覧、写真付き技解説対戦攻略、対戦攻略を掲載。『鉄拳 6』基礎知識を網羅した本書、勝利を目指す全プレイヤー必携の一冊だ！

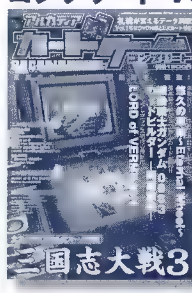
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.58
鉄拳6 攻略本 下巻 鉄頭鉄尾



価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61955-96

下巻は実戦に特化した内容。誌面では幅広くコンボレシピを掲載。目玉となる付録 DVD では、全キャラの使い手を集めた「アルカディア杯 全キャラ最強決定戦」を完全収録！ 特濃の 4 時間だ！

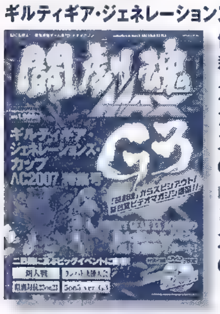
enterbrain mook ARCADIA EXTRA
アルカディアカードゲームコンプリート Vol.1



価格：1,500円(税込)
雑誌コード：61955-87

アーケードカードゲームに特化した最強専門誌が登場！ やり込みプレイや名試合などの映像を収録した DVD のほかにも、クエ D の EX カードも付いて、6 プレイ以上の価値は十分ある 1,500 円（税込）！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA
闘劇魂MAX
ギルティギア・ジェネレーションズ・カップ AC2007 特集号



価格：1,995円(税込)
雑誌コード：61956-02

2 日間にわたって開催された「ギルティギア」シリーズの最新作『GUILTY GEAR XX ΛCORE』最高峰の大会を徹底収録！「ランバト決勝戦」、「県別 23on23」、「5on5 ver. G3」を DVD2 枚に凝縮！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.56
悠久の車輪~Eternal Wheel~ Starting Guide Book



定価：1,000円(税込)
雑誌コード：61955-98

ゲームシステム解説から画面の見かたはもちろん、全カードリスト & カード解説、シナリオモード攻略、デッキ構築のノウハウやデータ集など、今から始めるために必要な基礎情報が満載！ この本を読んで、悠久を遊びつくそう !!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.51
三国志大戦3 入門指南書



価格：1,200円(税込)
雑誌コード：61955-69

今から『三国志大戦 3』を始めるプレイヤーにオススメのムックが登場！ ゲームシステムなどを丁寧に解説。さらに、初心者に向けた解説 DVD とエクストラカードの【Ex013】趙雲が付いてきて、お得な一冊に仕上がっているぞ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA
闘劇魂MAX
Dream Fighter's Festival 2007 特集号



価格：1,890円(税込)
雑誌コード：61955-75

『アルカナハート FULL!』、『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2』、『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』、『北斗の拳』を種目とした格闘ゲーム総合イベント「Dream Fighter's Festival」。映像付きでガッツリとリポート！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

バックナンバーのご案内
掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）もしくは、エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法
刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法
エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス:cs@eb-store.com
カスタマーサポート　（お電話によるお問い合わせ）　電話番号:0570-060-555

編集後記

●「アルカナ2」が上下巻の分冊でムック化です。上巻の「アルカナハート 2 レフトパート ハートマチック ファンデーション(長くてスミマセン)」は、発売日の関係もありやや小規模となりましたが、入門用としての内容は押さえてあるので、ぜひ役立ててくださいませ。そして下巻「アルカナハート 2 ライトパート ハートマチック コンプレーション」には、上巻に載せられなかった濃いめの内容を詰め込む予定。前作ムックで好評だった設定資料やショートストーリー、やり込み勢必須の全技&システム詳細数値データはもちろん、ゲスト作家による描き下ろしイラストギャラリーなど、新たな企画も予定しております。ご期待をば!(河野)

●闘劇予選も順調にスタート。ついに中盤戦だが、公式ホームページやアルカディアモバイルでも、かなり予選参加者には便利な機能が付いたぞ。参加者ならずとも闘劇が気になる人は、ぜひとも覗いてみてほしい。(さわたり)

●今号はDOC2008の親馬データファイルが付録でしたが、いかがでしたでしょうか。DOCプレイヤーの熱心さは伝説になるぐらいですが、お役立ていただければ幸いです。アルカディアモバイルでの動画配信もよろしく!(杉田)

●桜を楽しむ間も無く時は足早に過ぎ去っていく。闘劇の予選が開始され、新作の仕込みやムック制作など盛りだくさんで、ゲセに行っても仕事で遊べないのが辛い!(今さらアンジェのC.V.に気付きやや興奮気味の霜電)

●この本が出るころには、待ちに待ったBT杯決勝が間近に。本件で頑張ってくれたマルワイ氏、裏方さん一同には頭の下がる思い。選手の皆さんにも、熱い闘いで応えてほしいっすね〜。(五郎の豪剛毛なitakyo)

●使えるサーヴァントがすべて出そろい、そろそろ稼働が見えてきた『Fate/unlimited codes』。設定を生かした技の数々を、早く自分の手で繰り出したい!……新作が発表されたし原作をやるか。(&ぅ)

●何となく稼働が見えてきた『WCCF』の新バージョン。今からやり込む気満々です。加えて6月には『ロード オブ ヴァーミリオン 』も稼働するし、今年の夏はかなりの散財が予想される。大丈夫か!? 俺!(野口)

●4月は久方ぶりにガッツリとゲーセンへ行けました。筐体に入っているゲームが結構変わっていて「このゲーム急にプレイヤー増えたな」と思ったら違うタイトルが入っていたり。浦島ッス。(ボトルカット上野)

●この号が出るころにはGWも始まり、闘劇'08の白熱した予選が多数展開されているはず。アルカディアモバイルでは、プレイヤーたちの激闘が伝わる予選リポートを毎週更新中なので、皆さん要チェックですぞ!(花澤)

●『三国志大戦3』の三周年記念大会も終わり、一段落。しかし、この本が出ている頃には新バージョン稼働中。【LE】許褚が好きなので、新バージョンでパワーアップしてるとうれしい限り。目指せ一品。(上田)

●闘劇予選も始まり各地で盛り上がっています。エリア決勝ともなると、ハイレベルの闘いが見れますので、非常に楽しみです。タイトルによってはすでにそこで全国大会が見れちゃったりして熱いです。(金子)

●仕事のせいで約8年ぶりくらいに競馬を再開。JRAのCLUB KEIBAみたいな感じで楽しんでます。ただ、蒼井優的マドンナがいません。それがとても悲しいです。男ばかりがどんどん増えていく……。(高瀬)

●最近、家に帰ったとしても、ゲームはおろかテレビもつけない毎日。正直、自分は毎日何をしているのだろうと思い返すのですが、仕事をしている記憶しかない最近。学生のころを懐かしく思います。(井川)

●「DOC」にハマり、逃げ馬一択の血統をつくっています。レース冒頭にトップへ躍り出て「圧倒的ではないか、我が愛馬は!」と言いかけたところで必ずスタミナ切れ。強いのは、短距離だけ、我が愛馬……。(川中)

●最近、暑くなってなってきたなと思ったら、寒かったりと、急激な温度のせいか、体調を崩しがちです。頭痛がひどかったり、お腹を壊したりと、辛い日々が続いている毎日。糖衣の薬が欲しいと思っています。(村松)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
(土·日·祝祭日を除く 12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐/上野 真嗣/花澤 貴宏/上田 裕生/金子 拓真/高瀬 康次/井川 史也/川中 勲人/村松 裕也
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/赤男/age/飛鳥/伊勢猫/M-BOO/MVP/OYZ/がーくん/カイゼルちくわ/黒鉄タカスエ/京城/ケケ/げっつ☆先生/ケツホンドゥ/KYO/極限堂/KEN/ケンちゃん/C・LAN(トリスター)/庄司卓/スカ/ずるずる/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康(トリスター)/垂れ/タンカー/ちび太/伝説のオタク/ニクマン/ぬのまる/パチ/花田/ハメコ。/パワー/fan114/フラン/マッハ晶/マンモス丸谷/ミスター/矢永/山田/ユウ/よるよる/リュウケイ/ロケット
■制作協力:株式会社アークライト 片岡大輔(編集)/田頭恒太(編集補助)/Apo.(ライター)/柳生詳史(デザイン)
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/斉藤コーキ/森茶
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子

月刊アルカディア 6月号 [No.097] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.097
第9巻 第6号 通巻第97号 平成20年6月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-06
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は64ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄·空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア6月号[No.97]アンケート対応番号

Q10.学校·職業·その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様·管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アルカディア No.097

アンケートはがき

P.176にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の付録『DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush』小冊子はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q5. 今月の表紙の満足度を教えてください。

A5. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由〔 〕

Q6. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A6. 〔 〕

Q7. パソコンはお持ちですか?

A7. □完成品 [メーカー: 型番:]

□自作 [CPU: メモリ: グラフィックボード: HD容量:]

□持っていない

Q8. パソコンをお持ちの方はネット接続環境はありますか?

A8. □ない □アナログ □ISDN □ADSL □光 □その他

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
（郵便切手不要）

郵 便 は が き

1 0 2-8 4 3 1

1 1 0

（受取人）
（株）エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア編集部

アルカディア No.097 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A10.職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　　年　　月　　日	電話　　（　　）			
住所	□□□-□□□□　　都道府県　　市郡区				

※プレゼント番号は P064 参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A11. □書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□前号も購入している
□そのほか〔　　　　〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii　□ニンテンドーゲームキューブ　□ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3　□プレイステーションポータブル　□プレイステーション2
□Xbox360　□そのほか〔　　　　〕　□家庭用ゲーム機は持ってない

enterbrain SEGA ファミ通DVDビデオ DVD VIDEO



三国志大戦

ランキング上位君主が激突!
至極の対戦映像を収録!!

全15+1君主による充実の対戦映像集

新たなる戦いの火蓋が切って落とされた『三国志大戦3』。混戦をきわめる全国ランキングにおいて、その力と個性で上位に君臨する君主が、今、集結! 全15(+1)君主による充実の対戦映像——十五傑戦・対抗戦——を、しかと見とどけよ!!

バトルレクチャー&君主座談会も!

三君主が自らのテクニックと戦術を伝授する、"三傑バトルレクチャー"。そして、個性あふれる君主たちによる座談会、"有名君主の集まる園"など、必見のコンテンツを収録! ランカー君主になるための秘訣がここに!?

台湾で鍛治が!?



海外遠征連戦連敗中のブービー鍛治が、いよいよ恐るべき暴挙に! 舞台は台湾、取材班を待ち受ける意外な結末とは!?



ファミ通DVDビデオシリーズ
三国志大戦3 DVD
標準価格 ¥3,990［税込］

将星来来
好評発売中!!

DVD 2枚組
総計348分

EBDVD-00033／片面二層×2枚／COLOR／MPEG2／複製不能／4:3

1.ゲーム音声
2.副音声解説
DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ
DOLBY DIGITAL Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.
NTSC 日本国内向

商品のお問い合わせ先：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先：【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート：TEL：0570-060-555 受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp



月刊アルカディア ARCADIA 097
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain ●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-06

4910115470680
00657